

# 《學則語SP》227年 TGS 大部隊

TGS特别奖品最后一波来袭! 感兴趣的玩家请仔细阅读 "参与方式", 期待大家的踊跃参与!

#### 参与方式

- 1.剪下本辑掌门人栏目第275~276页的印花。
- 2. 将印花贴在本辑附赠的"读者回函表"上。
- 3.于2014年11月22日前(以邮戳时间为准). 将该"读者回菡表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)。

注:本次的中奖名单将在《掌机王SP》第229辑上公布, 敬请关注。













少女面的选择》购物选







在12年中的企业。 1186 1186 2018年中的企业。 2





禁忌的玛古那



封面用图:《英雄传说 闪之轨迹 II》 封面设计:咕噜

> 口袋光环地址:sp.ucg.cn。 • 密码:。J5938f。• •



口袋光环 VOL.227



更多能型铅剂情访问。www.neg.cn

# 目录

卷首特报	
を自行成 New 3DS/New 3DS LL详细评測	4
走近业界	
"《怪物猎人》系列"	
官方小说插画家布施龙太专访	17
掌机情报站	
掌机情报站	20
掌机销量榜	24
游人望远镜	26
黄金眼	
黄金眼	28
黄金眼REVIEW——战国无双4	30
三次元空间	
3D短波	32
下载推荐——夺回指令魔女迷宫	
主君之令莫敢不从	34
PSV总部	*
Vita要阗	38
便携领域 ·······	
情报室	40
游戏坊	43
前线狙击	
波波罗古罗伊斯牧场物语	46
噬神者2 狂怒解放	48
勇气2	50
最终幻想 探索者	53
电击文库 战斗巅峰	58
新作拼盘 ·······	
海贼王 超级顶上战争X	62
大江户锻造师	63
英雄银行2	63
Fate/hollow ataraxia	64
藤子・F・不二維角色士作会 利幻暗阁事会	64

◎ 游戏索引◎	
PSP	
讨鬼传 极	242
30S	
波波罗古罗伊斯牧场物语	46
吃豆人世界2	光盘
夺回指令魔女迷宫 主君之令莫敢不从	34
怪物猎人4 G	68、光盘
海贼王 超级顶上战争X	62、光盘
禁忌的玛古那	210、光盘
内陆宠物救援3D	67
忍者神龟	66
藤子・F・不二雄角色大集合	64
科幻喧闹聚会	
英雄银行2	63
勇气2	50
最终幻想 探索者	53
PSV	
Fate/hollow etaraxie	64
Love Live: 学园偶像天堂	66
M3 其为黑钢 将死之人的任务	65
Velocity 2X	67
苍翼异闻录 失落的记忆	光盘

. . .

刀剑神域 失落之歌 光盘 电击文库 战斗巅峰 58、光盘 海贼无双3 光盘 花舞少女 夜来舞部舞台秀 65 火箭飞车 67 绝对绝望少女 枪弹辩驳外章 186、光盘 噬神者2 狂怒解放 48 讨鬼传 极 242
海贼无双3 光盘 花舞少女 夜来舞部舞台秀 65 火箭飞车 67 绝对绝望少女 枪弹辩驳外章 186、光盘 噬神者2 狂怒解放 48
花舞少女 夜来舞部舞台秀 65 火箭飞车 67 绝对绝望少女 枪弹辩驳外章 186、光盘 噬神者2 狂怒解放 48
火箭飞车 67 67 67 68 67 68 67 68 67 68 67 68 67 68 67 68 67 68 68 68 68 68 68 68 68 68 68 68 68 68
绝对绝望少女 枪弹辩驳外章 186、光盘 噬神者2 狂怒解放 48
噬神者2 狂怒解放 48
过电传 45 242
1/1 7/2 (4) (A)
英雄传说 闪之轨迹    147、光盘
战国无双4 34
紫宝贝 光盘

#### 投稿须知

1.文妻自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权),对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容,《掌机王SP》不予承担任何 责任。

2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件,作者授权且仅授权《擎机 王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件,并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》,不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件,在反应期为《以书信方式投稿的,反应期为60日,起始时间以邮裁为准,以Email或其他网络方式投稿的,反应期为30日,起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。》作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投、如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失,以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址,兰州市邮政局东南1号信箱《掌机王》读者服务部(收)邮编,730020。Email投稿邮籍,pgking@263.nat.

花舞少女 夜来舞部舞台秀	65	游戏万花筒	248
M3 其为黑钢 将死之人的任务	65	游戏美图秀	252
游戏一品轩 ······		游俏小筑	254
游戏一品轩	66	幸闪必加魂	258
		轻松日语教室	262
攻略透解	68	猎人集会所	264
怪物猎人4 G	147	第九美术馆	268
英雄传说 闪之轨迹	186	掌门人	
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章	210	掌门人	274
禁忌的玛古那		FAQ电台	280
市场动态		交流空间	282
掌机市场扫描	238	小编寄语	284
硬件短消息	240	其他	
下崽工房		掌机游戏综合发售表	286
讨鬼传 极	242	口袋光环 精彩内容导视	288
专区地带		MANAGER HEAVES HE AS NO	
战车浪漫	245		



# 规格参数

下面给大家说一些官方规格参数,大家可以借此来对比下 New 3DS 和 New 3DS LL 的异同——其实,主要的差异,就体现在大小上了。

主机参数	New 3DS	New 3DS LL
型号	KTR-001	RED-001
尺寸	80.6mm×142mm×21.6mm(折叠时)	93.5mm×160mm×21.5mm(折叠时)
重	253g(含电池盖、触控笔、TF卡)	329g(含电池盖、触控笔、TF 卡)
上屏	3.88 英寸 (84.6mm×50.76mm)	4.88 英寸(106.2mm×63.72mm)
-L/31	裸眼 3D 防抖液晶屏/分辨率: 8	00×240(关闭 3D 时为 400×240)/ 约 1677 万色
下屏	3.33 英寸(67.68mm×50.76mm)	4.18 英寸(84.96mm×63.72mm)
1 27	触摸液晶屏 / 分辨率: 320×240/ 约 1677 万色	
触控笔	New 3DS 用触控笔(约 76.5mm)	New 3DS LL 用触控笔(约 86mm)
游戏时间 ※	※ 3DS 游戏; 3.5 小时~6 小时 /NDS 游戏; 6.5 ~ 10.5 小时 /3DS 软件; 3.5 小时~7 小时 /NDS 软件; 7 ~ 12 小时。	
充电时间	约 3.5 小时	
摄像头	内侧 1 个,外侧 2 个 / 分辨率: 640×480 (0.3 像素 )/ 单焦镜头 / 摄像元件: CMOS/ 有效像素数: 30 万	
无线通信	2.4GHz(11b 1 ~ 13ch/11g 1 ~ 11ch)频率无线互联网接入 / 推荐通信距离: 30 米以内(具体以实际情况为准)	
通信规格	IEEE802.1b/g 标准	
时钟功能	毎日最大误差 ±4 秒	
操作輸入	A/B/X/Y 键、十字键、L/R 键、ZL/ZR 键、START/SELECT 键、左滑杆、C 杆、触摸屏、内置麦克风、 摄像头、动作感应器、陀螺仪	
其他输入	3D 调节钮,调节 3D 立体景深 /HOME 键,呼出 HOME 菜单 / 电源键	
传感器	动作感应器、陀螺仪感应器	
插槽	游戏卡槽/TF卡插槽	
7四7回	充电播	口 /AC 电源插口 / 耳机插口
声音輸出	上画面左右扩音器	(貌似对应环绕)/耳机插口立体声输出
than thes	红外线通信(推荐距离 20 厘米以内)	
共化初地	其他功能 近距离无线通信(NFC)	

<sup>※</sup> 游戏时间和屏幕亮度有关,亮度越低使用时间越长;在开启自动调节明暗功能时,由于明暗随环境自动变化因此也有影响, 节电功能开启后也会延长使用时间·····使用时间为官方参考数值,实际使用中高于或低于均属正常。

New 3DS / New 3DS LL 详细评测

话说笔者当初在刚拿到 3DS LL 时、曾经认为这便是 3DS 系列主机的最终形态。 毕竟当时看来 3DS LL 只有声音小这么一个问题, 而真正使用右方向杆和另一组 L/R 的游戏少之又少……没想到两年后。任天堂真就推出了集成了右方向杆和第二组 L/R 的新机型, 而新机型的进化又远不止于此, 下面来随同我们的图文, 一同体验下 3DS 家族的最新进化机! 文 马修 美編 咕噜

左页即是官方的说明书和网站公布的规 格、除去一些让大多数人云川零罩的无线相 关参数外,大多数还是很一目了然的;增加 了按键、增加了裸眼 3D 防抖功能和 NFC 读 取功能, New 3DS LL 和 3DS LL 的大小差不多, New 3DS 的尺寸和屏幕则都介于初版 3DS 和 3DS LL 之间。除此之外,还有此前公布和流 传的 CPU、GPU 翻倍、以及推测出来的内存 及显存的提升……而这些都指向一个, 那就 是: New 3DS 系列比之前机器的性能有了大 幅提升、下面我们一起来看实测结果。

# 实机评测

所谓的眼见为实,下面我们来针对此次 New 3DS/New 3DS LL 的改变来进行实际体验。

# 包装与盒内物品

New 3DS 和 New 3DS LL 的包装都继承 了3DS LL的一个设定,就是包装内没有电源, 所以包装盒也都和以往的 3DS LL 的包装盒一 样大。打开盒子后、里面有说明书、保证书、

简略说明书以及 AR 卡, 如果是 New 3DS. 还会多一个上面板。

特别提一下,现在购买主机都没有小 黄纸了, 因此大家也不必担心小黄纸是被 JS 给黑去了。





# 主机大小

拆去包装来评测主机了,先从大小上看,数据上我们已经对两部 New 3DS 的大小有了初步了解,这里也和初版 3DS 和 3DS LL 进行一下详细的对比。对比数据的话,会发现 New 3DS LL 比 3DS LL 在长度和高度上都轻微缩小,重量也轻了 7 克。而屏幕,New 3DS LL 和 3DS LL 完全相同的,New 3DS 虽然也是介于初版和大机器之间,但实际玩的时候已经没有明显的小屏幕感觉了,起码不会像 3DS 和 3DS LL 对比那么强烈;而在玩 New 3DS LL 时,则能明显感觉到下机身薄了。

在外壳材质上, New 3DS 自带的上面板为磨砂面, New 3DS LL则为烤漆面, 所以 New 3DS LL也光荣地成为了一个合格的指纹收集器。









# 接键/滑钮布局

此次的一大变更是按键布局发生了改变,首先是 START/SELECT 这一组,回归到了NDSi 风格,刚从 3DS/3DS LL 切换过来后需要短时间的适应,而 HOME 键做成了凹于平面的设定,但仍然不用担心会出现初版的压

屏问题——因为 3DS LL 增加的上机身的两个 防压屏的小凸起依然保留。

而另一个改变的,则是电源开关和音量 调节滑钮,电源开关设在了下机身底部,和 外壳保持齐平,需用指尖按下。而音量调节



START/SELECT恢复了 NDSi 的布局。

#### o C 村

即右方向杆,只不过由于太小而让人 怀疑其使用体验。在 HOME 系统菜单中。C 杆的作用和滑杆、十字键一样, 用来移动 光标, 使用时, 轻轻扳动即可以活动, 但 总觉得不是很灵活,实际上稍微施以轻微 力度按下、就会发现C杆其实是相当灵敏 的。而在游戏中,以笔者测试的《生化危 机 启示录》和《怪物猎 4 G》来看,用 C 杆完全不存在菜单画面中的那种不灵活, 应该是实际游戏中使用时,都会下意识地 施以下压的力度。



# 机能提升

就像前面我们说的, 机能提升, 需要看 实际效果的。机能提升后,可改善的部分很 多、比如开机时间、游戏载入时间甚至联网 时间和下载时间等,其中开机时间的影响要 素太多, 所以我们先从游戏载入开始, 而下 载版因为受 SD/TF 卡读取速度影响,所以有 钮则位于上屏左侧,和 3D 滑钮左右对称, 而且滑钮最底部也设有卡扣开关。

另外, New 3DS 系列主机和 2DS 一样, 取消了无线开关,而需要在系统中设定,方 法为点击 HOME 系统界面左上的小图标、虽 然乍一看在联网、尤其是登陆 e 商店卡住时 会无计可施、事实上、机能提升了的 New 3DS/New 3DS LL 在登入商店时根本不会出现 卡在登陆 INND 界面无限循环的事情发生。

而改变最大的, 无疑是新增的 C 杆和 ZL/ZR 这一组新的操作输入系统、下面我们 详细说。

#### ZL/ZR

ZR和ZL由于位于L/R的内侧,所以 按 ZL/ZR 的使用也让不少人有所顾虑。ZL/ ZR 在 HOME 系统界面的作用为界面翻页, L/ R按下上屏则会弹出"L+R同时按下启动相 机"的提示, 所以我们在菜单界面即可测试。 测试结果是: 完全没必要担心。

从游戏按键方式来说、按下LR的往 往是食指的第二节、因此和用食指尖去按 的 ZL/ZR 并不会出现手势上的冲突。而 L/R 的设定是按到底才会触发, 所以在按 ZL/ZR 时,即便碰到了L/R,只要不压到底,就不 会出现误按L/R的情况。





一定差异,故只用实体版测试。这里以《怪物猎人4G》来对比,对比结果如图: New 3DS的载入时间和读取时间都明显快于3DSLL。

然后测试网络连接,笔者用新老两部 3DS LL,使用完全相同的热点,结果 New 3DS LL 进入 e 商店明显快于 3DS LL 很多。而进入 e 商店后,在各个子项中进出,New 3DS LL 的界面刷新速度也有明显快于 3DS LL。在进入 e 商店的步骤中,虽然 New 3DS LL 也会受到网络影响而在 NNID 验证及读取步骤读取很久,但并不会卡住,换句话说是,真出现这种情况,把机器放着即可,一般都会联上,实在联不上会断掉,而不会出现初版 3DS 和 3DS LL 的卡在 NNID 鉴定界面无限循环的事情发生。

最后说说下载,以国内的网络来说,联e商店本来就各种不确定,这里接着上面来,使用《脱出冒险 终焉的黑雾》试玩版来进行试验,同时开始下载后,New 3DS LL 多次出现 4 豆的下载速度,而 3DS LL 则最多三个,整体上说,整个下载过程中,大概有一半的时间是两部机器的下载速度均等,但另外一半则大多数是 New 3DS LL 领先,整个过程



## 。关于开机时间

如果用两部机器的对比,那么开机时间其实很难比出真正的差异的,其中包括内存卡的大小、内存卡的读取速度以及内存卡内文件大小、HOME 菜单是否设定主题等。以笔者这台 New 3DS LL 为例,插的是装有 10G 文件的 32G 高速 TF 卡,且菜单设定了音画俱全的花札主题,所以开机的话,会比刚搬完家而内里空空的 3DS LL 要慢。实际上,同样这 10G 的东西,在原来使用 16G 高速 SD 卡的 3DS LL 上要快很多,起码没有明显的黑屏时间。

仅有 4 次是 3DS LL 以 1 豆的速度领先——不 过在 New 3DS LL 下载完后, 3DS LL 也多次出 现 4 个球。



# ◎ 亮度自动调节与画面提升 ◎

初玩时很惊异于屏幕的亮度自动调节功能,但因为会感应周围的光变化(包括风和其他光影),所以最初用时也许会不习惯,如果嫌变动频繁可以将该功能关掉。 方法是点击左上的小房屋+扳手的图标,即打开了HOME菜单设定。



而在画面上,我们关闭自动亮度调节,并且将对比的 3DS LL 的屏幕亮度也设为 4,在之前下载的《脱出冒险 终焉的黑雾》试玩版开始界面对比下,会发现 New 3DS LL 的画面的鲜艳度有明显区别,不过下屏并没什么变化。



#### 3D 防抖设定与 3D 体验

3D 防抖设定是 New 3DS/New 3DS LL 的一大变革亮点,以内摄像头对人脸的识别来进行 3D 画面的自动调整,正常来说,可以保证在机身倾斜到左右 30 度的情况下无重影,换句话说就是开启裸眼 3D 功能时,只要自己的脸能被内摄像头照到,就不会出现



## 不支持 3D 防抖功能的游戏

3D 防抖功能很赞,但对于已有的 3DS 游戏真的就 100% 支持了? 答案还真不是、目前来说,使用外侧摄像头的游戏, 比如 AR 游戏以及游戏中涉及到 AR 的模式(如《俄罗斯方块》),以及《电波人 RPG》这种扫描周边环境的,都不支持 3D 防抖功能 因为 3D 防抖功能的原理来自于内侧摄像头对人脸的识别,而 New 3DS/New 3DS 1. 最多只支持开启两个摄像头,因此当此类游戏打开 3D 后外侧的两个摄像头便同时打开,此时内摄像头便被迫关对,从而无法实现 3D 防抖功能



重影。如果对默认的防抖设定不满意,还可以在本体设定→その他の设定→3Dブレ防止机能中进行个性化的专门设定,其中ON/OFF 是开启和关闭,而3Dブレ防止机能の补正中可以进一步调节,不过默认的一般就可以了。

由于有了非常稳定的裸眼 3D 画面、所 以如笔者这种以往玩 3DS 游戏时对于 3D 功 能要么在初玩时浅尝辄止要么干脆无视的玩 家来说, New 3DS/New 3DS LL 等于开启了 一个全新的游戏世界。以往玩 3D 游戏时、 戴着 3D 眼镜在电视上玩 PS3 的 3D 赛车游 戏不会超过 10 分钟: 裸眼 3D 的 3DS 则是玩 上半个小时后即便不晕眼睛也会不舒服。而 在 New 3DS/New 3DS LL 的 3D 防抖系统下。 游戏全程开着 3D 一玩一天都已经没有任何 不适的感觉了。以前因为量 3D 而放弃 3DS 的裸眼 3D 游戏体验的玩友一定试试、其实 很多隐藏的画面体验往往藏在3D效果之下, 以笔者一直在玩的《钢铁潜水员潜艇大战》 为例、潜艇从海底浮到海面时瞬间满屏水的 视觉冲击是未开 3D 时完全体会不到的。



# 早期 3DS 游戏的重影问题

尽管新机型的防抖机能非常强劲,但用 New 3DS LL 开 3D 玩早期游戏的时候还是要注意一些的,这个我们可以以 3DS LL 的发售为分界点,3DS LL 之后的游戏包括现在最新的,我们完全可以把 3D 景深调到最大来体验 3D 视点下的游戏世界 但在这之前的游戏,如《战国无双 编年史》、《新·光之神话》等,因为都是对应初版 3DS 的小屏幕,所以用 New 3DS LL 时开到最大时即使对着再正也会有重影。因此需要把景深

适度调低 这其实是 3DS L. 上市时即存在的问题,不过现在因为可以预见的又一波 3D 游戏体验大潮来临,所以这个"老膀戏开全 3D 景深有重影"的现象及解决方法还是要重提一下;不过这只对应大机器,在小一些 New 3DS 上则不存在这个问题,当然,时间关系,笔者无法将老游戏一一测试,但大家只要明白,如果玩老游戏开3D 最大时出现重影,只要下拨 3D 滑钮将3D 最深调低即可。

不过早期个别的游戏,在初版 3DS 开3D都会出重影的,如果到了 New 3DS/New 3DS LL还是怎么调都出重影,那就是游戏本身的问题,只能把 3D 关了。

# 声音

New 3DS LL 和 New 3DS 的音量都正常了,和 3DS 一样响亮,连扩音器的孔洞都从 3DS LL 的 9 孔环状布局回归到了初版 3DS 的 5 孔十字布局,算是把 3DS LL 最糟糕的一个变更给纠正了过来。值得一提的是,无论是官网还是说明书,在提到声音时,都提到了疑似对应环绕——没猜错的话,应该是 3D 环绕。

# 浏览器与视频

可以看在线视频也是这次 New 3DS/New 3DS LL 的一大改变。而在笔者测试时, New 3DS/New 3DS LL的浏览器无论是打开速度还 是看视频的流畅度都无可挑剔。然而这是在 通过弹幕网站哔哩哔哩链接到优酷所看的视 频,直接输入优酷以及国内外常用的视频网 址的话、都会被会被提示这种音乐动画相关 网站暂时锁住、解锁需要登陆官方网站使用 信用卡支付 30 日元 (国内 VISA 即可支持, 30 日元折合人民币不到 2 元 ) ——这么做的 目的是用极少的钱来实现家长对小孩子使用 New 3DS 上网的监督,以防止孩子上一些奇 怪的网站看糟糕的视频动画,毕竟小孩子是 没有信用卡的。目前国内外常见的视频网站 几乎都在其锁住之列,不过前面说的哔哩哔 哩是例外, 想看视频的话, 点客户端再退出 就可以播放了,但不支持弹幕……

## 开 3D 的掉帧情况。

部分游戏,如《口袋妖怪 X·Y》, 在开 3D 进入战斗画面时,会出现很明显

的象由自术非帧这厂的题能现是家技而,



所以即便是换了机能翻倍的 New 3DS/New 3DS L.,开了 3D 也照样掉帧 希望 Gamefreax 加油吧,在接下来的《Ω红宝石·α蓝宝石》里开启 3D 后战斗画面亦照样流畅起来。









顺便说下,3DS的浏览器有着在游戏中按下 HOME 后直接运行而不退出游戏的设定,虽然乍一看方便游戏中直接查资料,但事实上日版机对汉字的支持仍然有限,存在大量的乱码情况,所以浏览中文网页这块国内是完全用不上。而在线视频方面,虽然最大支持480P的分辨率有些低,但 New 3DS 却支持3D 在线视频的播放,这个还是看各位的需要吧。



# 游戏卡槽和下卡槽



来对比下 3DS LL(上)和 New 3DS LL 的游戏卡 槽位置。

#### 下面板/电池盖的拆卸

因为 TF 卡在后蓋之下,所以取下 TF 卡时需要拆下后盖,这个后蓋在 New 3DS LL 上为电池盖,在 New 3DS 上兼有了下面板的作用,下面给出拆卸后盖的简单的教程。







用指甲枢入图中后盖两边的缺口, 轻轻用力别开。



然后掀起,就 可以拆下后盖了, 顺便对比下New 3DS 和 New 3DS LL 后盖的差别。 New 3DS 下方有 两个固定脚。

往下一按即可弹出,不要砸拔哦。 TF 卡櫝为弹出式,想要拔出只座轻轻可以看到电池、触控笔槽和 TF 。位, New 3DS 和 F New 3DS



装上的 过程相反,轻 轻压下卡扣后 拧上螺丝, 因 为以后还可能 要拆卸,所以 后盖的螺丝不 必拧得过紧, 固定住下面板 10日



#### 上面板拆卸

这个就是 New 3DS 的专利了,比起下面板,上面板的方便之处在于不用借助任何工具。 下面同样给出拆装教程——注意,无论是拆还是装,都轻轻试探着来,不要使蛮力。



个缺口、然后两侧同时轻轻用力,别 开卡脚。





取下面板后的 New 3DS (上面的贴纸是编辑部后贴 上去的资产编号)



3DS 的上机身上,把两个固定 脚推进槽内。



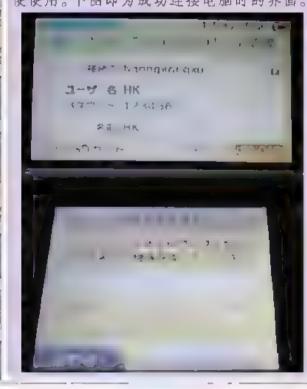
轻轻将上 面板向上推, 把两个固定脚 从固定的卡位 中推出来。

# 与电脑连接

能直接与电脑连接而不用拔插存储卡 是本次新版机器的又一大改良,不过此次并

#### New 3DS 端

在本体设定→データ管理→パンコン でのmicroSDカード管理,该步骤需要无 线网络,确定无线热点后,设定用户名(ユー ザー名)、密码(パスワード)和主机名(名 前),随便设,只要自己记住就行,个人 建议把用户名和主机名设为相同,这样方 便使用。下图即为成功连接电脑时的界面。



不支持数据线传输,而是需要通过无线 网进行局域网传输。New 3DS 对应从 XP 到 81等各种 Windows 系统,用无线路 由器及 USB 无线路由都可以和待传输电 脑组成局域网工作组。具体步骤如下:

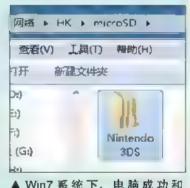
#### PC 端



▲因为在编辑部测试,所以局域网的主机比较多。在家的 话就很容易找到 New 3DS 了。

进入计算机目录,找到"网络". New 3DS 会默认和 PC 同一个工作组,所以直接点开"网络"后就能找到 New 3DS 的主机名。点击后填上用户名和密码,便可以很方便地进行文件的拷贝和移除了。不过这种连

接络尺文数文打下收线以数。种直接较况用的搬还是盖电话线以数。种直接验时,后接电话,后接电话。

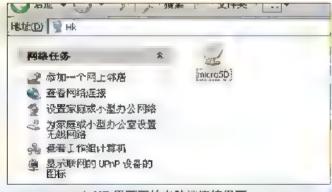


▲ Win7系统下, 电脑成功和 New 3DS的 TF卡相连。

#### ※ 关于工作组设置

因为这是掌机设置首次应用到工作组,故而这里也在工作组设置上多说几句。一般来说,系统装过之后都会有现成的工作组Workgroup。而由于一些安全软件的设定关系,有些电脑中的 services 服务被关闭会导致该功能被关闭,只要右键点击我的电脑/计算机→管理→服务和应用程序→服务,在右边展开菜单中找到 services 服务,右键点击后点"启动"按钮,即可重新开启。

设置好,当 New 3DS 成功连接后,在 网上邻居→查看工作组计算机(XP)或网络 (7/8.1),就可以在工作组里面找到自己的 New 3DS 了。



▲ XP 界面下的电脑端连接界面。

# 其他

New 3D5/New 3D5 LL 的中轴和 3D5 LL 一样设有两个卡位,但是并不像 3D5 LL 有咔 哒咔哒那样夸张的声音。虽然本人的 3DS LL 中轴至今无恙,但这地方安静些总还是好的。 此外,声音滑钮和 3D 滑钮滑道最下关的开 关的卡扣部位,其卡位感也有明显降低。

# 3DS 老玩家的搬家注意事项

以下是有关 3DS 和 3DS LL 的老玩家在搬家过程中的一些注意事项,如果是从 New 3DS/New 3DS LL 开始接触,下面的部分就可以跳过了。

# 自带 4G TF 卡

New 3DS 和 New 3DS LL 所带的 TF 卡都是 4GB,之所以把这条放在这里特别强调,是因为这对于老玩家来说很重要,尤其是在小黄纸换下载游戏活动中换取大量下载游戏的各位,卡内文件超过 4G 甚至 10G 都很正常,因此搬家前一定先确认好自己旧机器SD 卡内的文件大小,决定下是否要买新的TF 卡。



借由智能手机的飞速发展,TF卡速度和容量也都在快速进化着。目前来说,32G的Class 10 速度的 TF卡,也只要80元左右。不过繁荣之下也是陷阱重重,次品假货甚至扩容卡都大量充斥于市场上,所以最好在品牌内存卡的网上管方店铺购买,如东芝、金士顿、闪迪等,一定不要贪便宜买了假货,否则会大大影响你买新机器后的体验。

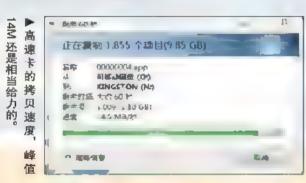
还有就是在确定要数据搬家后,最好在实机器前就把TF卡事先买好,这样便有充裕的时间来测试卡的速度和质量,如果出现问题也可以及时退货及买新的TF卡。TF卡的真伪可以用官方提供的方法来辨别,真卡的话质量便都有保证,而速度可以在拷文件时体验,也可以用专门的测速软件。以笔者的金

# 数据搬家小攻略

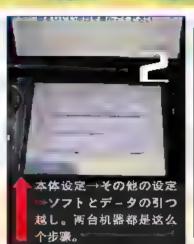
TF卡准备好, New 3DS/New 3DS LL 也买回来了,接下来便是数据搬家了,这里给出简单过程。特别提醒一下:无论是发送的方和还是接收方,都需要连接无线网络才能进行数据迁移。

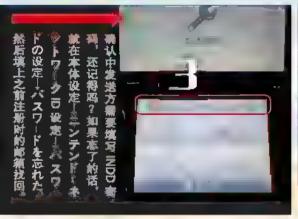


士顿卡为例,Class 10 的 32G 高速卡,直接从SD 卡往该卡种传,其速度都稳定在 10M/S 以上,最大速度可达每秒 14 5M,整个 10G 文件只用大约 10 分钟的时间传完;而此前买的假货,能达到 1M 都很难了……





















一开始会先传送容量比较小的 NDS 游戏,传送的是 NDSi 上的创意游戏《镜头瓦里奥》。当初从NDSi 传到 3DS 上就后悔了。因为 3DS 和 NDSi 的摄像头位置不同,用3DS 根本没法玩。





正式开始传 3DS 文件了,这星有三个选项为 New 3DS/New 3DS LL 等有,从上到下分别是通信传送。小文件还是付选证 TF 卡。电脑旁选择第三项即可,这样只传送使用权限,传送时间便非常短,内存卡上的文件则直接以电脑做中间环节,从旧机器的 SD 卡拷贝到 New 3DS/New 3DS LL 的 TF 去即可。



# 买买买的理由

关于 New 3DS 和 New 3DS LL 的评测就到这了,看得出,这两部任天堂 3DS 家族新贵的进化相当大,而且各有魅力: New 3DS LL 侧向于 DIY 外壳和小巧的机身,New 3DS LL 则带来大屏幕的游戏体验,需要哪个还看玩家取舍。而对于已有初版 3DS 或 3DS LL 的玩家来说,这两部新主机除了机能大幅提升、按键组增加这些,也同样有其他值得购入的理由:

如果你喜欢小巧而一直在用初版 3DS,那么 New 3DS 会给你带来并未明显变大的机身以及大了不少的屏幕,加上屏幕本身的改善,从 3DS 到 New 3DS,屏幕的变化是非常明显的,但机身的大小变化并没多少。而如果想尝试全新的大屏幕视觉体验,那么从初版 3DS 到 New 3DS LL 带来的变化,更是相当大。

而如果你在用 3DS LL, 换成 New 3DS, 那么屏幕也不会有从 3DS LL 到初版 3DS 那么明显的缩小感,但却多了更轻盈的机身和可更换外壳的个性设置。而如果从 3DS LL 换到 New 3DS LL,则大屏幕下的全程无重影 3D 体验同样是前所未有的。而如果你担心新版会不会比旧版贵,那么更可以放心,因为 New 3DS LL 比起 3DS LL 只贵 800 日元,







而 New 3DS 则比 3DS LL 还要便宜。

文章的最后大家有没有觉得少评测一个新要素?没错,这次没有评测 NFC 读取功能,由于笔者手头没有 NFC 模型及对应的游戏,故而暂时无法评测,不过 Wii U 上的 NFC 模型应用已经相当成熟,所以 3DS 和 3DS LL也不会差的,以后在实际中体验这种现实模型和游戏中角色的互动吧!

总之,配合着机能大幅提升的 New 3DS 和 New 3DS LL 的发售,新的 3DS 游戏时代便开始了,尽管这个过程可很能和当初 GBC 一样初期要照顾旧版 GB,但新世代全面展开也只是时间的问题。无论是 3DS 老机主,还是准备购入 3DS 系列主机的新人,购买 New 系列 3DS 都会让各位感觉到物有所值,甚至物超所值的。

看这次专切的内容吧。 曼展期间小編有幸获得了机会对布施龙太先生进行了专巧, 办了两场签售会,受展中还有布施龙太先生的最新画集《龙天动地》出售。 高人气碎戏 于国庆节期间亲临中国国际漫画节劝漫游戏展(CICF EXPO)" 《怪物猎人》系列 的官方小说插画家兼漫画家 下面就让我们來看 布施龙太

文 虫无兮



此次善集的标题 中文都培养一种子济州名 胸推造企品因取这个無理 的與水是什么

布施龙太人居文施器 "布施");因为我的 名字里有一个《龙》 同时《怪物猎人》 寨列 中也有着许许多多的 "龙",所以起名字的 时候就考虑到把这二 者结合。于是就用了 "龙天动地"作为标 题的开头。



▲签售会台旁的看板。上面的图就是这次画集的封面,配会。 "龙天动地"的标题感觉霸气十足。

#### 是出现何种考虑其使用依此也作为对面把

布施。在制作封面时更考虑到银白色和黑色形成的 反差会让总体的效果更好。所以就使用银白色的 "银火龙"作为画集的封面了。

表有保有益效协助也有不少。元和本意必须有 《 淋漓》等《机志》等等《非典操饰地次被并有 · 大意》作为对面呢。

事施 因为"火龙"是《怪物猎人》系列第一作的标题怪物。而且在日本《大家对于《怪物猎人》系列的第一印象都以"火龙"屋多《新以就使用了"火龙"作为封面了。



▲正在专心为粉丝们签名的布施龙太老师。

其我被《老大母记》高粱中,有中安排目录 特别喜欢佛鸣》传华、有这有数件准备的特因或 唐色名

有篇《在这里面我最喜欢的一幅画就是《震龙》。 我很喜欢里面那种绮丽的色彩。"情插图基本生都比》

· 較难圖。因为都要願着游戏的原作设定来进行捕 (輸)。在这之中的较难的就是一些人物或怪物动起来 | 的那种图。不过只要很认真地去画也不会太辛苦。

一意现在这截中的设备人情构模区。2010年中间 环境准备该者们传达的吗?

本篇。"想读到以怪物作为题材的少年漫画,既然没有人话那就由自己来画吧。"这是我最初的想法。然而在漫画中,角色们的遇到的困难其实都是。我自己(在游戏中)体会出来的,所以到后来,我想将漫画作为攻略来写。让漫画作为玩家们的一种,攻略本。



▲老师在每个粉丝来到时都会娴熟地说一句。"你好"。 签完 名后会双手把画集递给粉丝并说声 "谢谢"。 这满满的诚意 把在一旁拍照的小编都给感动了。

在我对当的众多作品中, 由来非成为多流也

本施 应该是在《医物猎人 Epic》中登场的女猎人 麦麦 (マイマイ)吧。她是个本身就对艾鲁猫非常 病情的奇怪女性/然而在狩猎方面却又比主人公强 上许多。另外描绘这种性格张扬的角色的时候会让 人感到很开心。



▲签名结束版。老师还和粉丝们玩了几场猜拳游戏,每一场 最后装得胜利的人可以获得有老师养笔绘制的言稹龙摄画。 还会由老师和粉丝亲高写上自己的名字。

布施。这两者我其实都很喜欢,漫画的角色和构图 可以画得很轻松,简小说和插画需要和作家配合才。 能够把需要表达的东西描绘出来。

#### 一一条作為里特性的學術學學具有是機次。 特別有政 有什么特別的和格地

市施一秘诀就是"爱"《美》。其实我会把《怪物 猎人》游戏当做Galgame来玩《美》。在游戏中我 食遇到各种不同的怪物。我会用心去把一个怪物的 一切都研究透。

#### 施起是使用非常有效可以或证明包含有的机构等 特面出来可以

布施·每当我遇到新的怪物时,我都会只身一人去 进行挑战。遭到能够一人战胜新怪物,到那个时候 我就能够更多地了解这个怪物的动作和生态等等。 对绘画方面会有不小的帮助。



#### 第一条独创《法典报》。 超相差相晶作器的现 根据作品把机场

布施。契机啊。侧是没什么契机。只是因为自己实 在是太喜欢《怪物猎人》系列了。

布施:则开始玩的时候是第一作的《怪物猎人》。

而认真开始玩的时候就是《怪物猎人。60》。

#### 一种原理首 的现在形成中准最喜欢那些作业 全位的的时间最长的是哪种的

事施。游玩时间最长的是《怪物猎人》G》。当然 这之中还包括了我作为漫画助手时的游戏时间。 我和那些同为助手的人在空闲的时候经常聚在。 起联机。

最喜欢的一作自然是量新的《<del>性物</del>猎人4》了 我很喜欢里面的公会任务。另外金狮子我已经狩猎 了2000只以上了(笑)

#### 

事施○用得最顺子的应该是《怪物猎人4》的"操虫 槐"可《《跳跃这个动作是以往作品所没有的。而且 利用跳跃来积极地进行攻击这点很符合我的性格。

事欢的怪物自然是象征者。强大"的"会演 子"面对它的时候总有一种紧张感。另外最关键 的原因就是因为我是《七龙珠》的粉丝《笑》

金狮子用的招式和《七龙珠》里的几个招式非常相似。慢物本身也有著类似"超级赛亚人"前变身特性。

#### 有事实情情再致 有事实情情再致

本篇《思考了一会》果然对我创作影响最大的还是小时候看的《七龙珠》啊《笑》。记得当时自己从《七龙珠》中感受到了很多欢乐。阿我现在也是打算将更多的欢乐通过我的画传达给更多的人。而喜欢的插画家则是在Capoom担任多款游戏插图的西村牛叉《西村绢》。当然如果是画师的话,自然是《七龙珠》的作者鸟山阴老师了《笑》



**整售會的最后,看解和在场的粉丝们一起拍摄了大合照** 

# 

HARDWARE

#### 新版3DS携《怪物猎人4G》火热开卖, 外设amiibo发售日公布



10月11日、任天堂 的新版掌机New 3DS与 New 3DS LL正式发售、 可换式外壳以及更加出 色的3D显示和硬件机 能等卖点引得玩家们再 度掏出腰包,首周两种 机型在日本市场共同创 下23万的佳绩,甩开 其他硬件在榜单上一骑

绝尘。而同日发售的软件《怪物猎人4 G》也斩获160万销量、次周累计销量便轻松超越先前 热索的《任天堂全明星大乱斗》,在共斗狩猎类游戏中的霸主地位依旧无法撼动。

此外、追加新机能NFC感应技术的New 3DS所对应的外设手办——amilbo也终于确定 了发售日。首批amiibo将于12月6日与Wii U版《任天堂全明星大乱斗》同步发售、包含乌里 奥、碧奇公主、林克、萨姆斯、卡比、皮卡丘、马尔斯等共计18款、每款售价1200日元(不 含税)。

硬件 HARDWARE

#### PSV TV登陆欧美,多款大作更新对应补丁



早已干去年11月14 日在日本发售的PSV TV 终于进军欧美市场, 北美方面在10月14日发 售, 欧洲方面则要晚1 个月。值得一提的是欧 美版的名称直接采用 "PlayStation TV" , 可 见官方对其的定位和推 广方向也会有所不同。

欧美版PSV TV定价99美元/欧元,首发包含《乐高大电影》和《狡狐大雷险 时空神 偷》的同捆版。虽然这个价格对于国内的玩家而言缺乏吸引力,但随着欧美版的相继发 售,PSN美服和欧服的玩家终于可以用PSV TV登录自己的账号了(此前登录会显示尚未 开通服务)。而且包括《杀戮地带 佣兵》、《FIFA 13》在内的多款面向欧美市场的老 游戏也更新了补丁、终于对应PSV TV。

#### 梦幻团队集结,打造原创日式RPG



Furyu近期公布了一款原创IP《遗产传奇》,其开发团队包括"《浪漫沙加》系列"的游戏设计小泉今日治、画师小林智美、《最终幻想 XIII》的作曲滨涡正治、《最终幻想 VII》的文案导演加藤正人、《圣剑传说2》的背景美术设计简井美佐子等各界精英。玩家可以从7名主角中选择其一,在幻之大陆"阿瓦隆"上展开冒险,找寻古代众神残留的"遗产"。官方表示将回归RPG最根本的魅力——探索、战斗、育成、故事,本作预定于2015年1月22日发售,定价5980日元(不含税)。



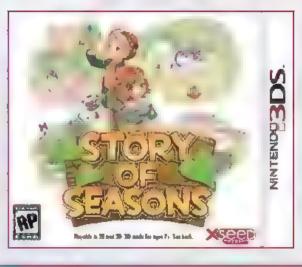
软件 SOFTWARE

## 《牧场物语》美版名称变动,同类新作发售在即

由Marvelous制作的"《牧场物语》系列"此前的美版名称一直是"Harvest Moon",由Natsume公司负责发行,但最新作《连结新天地》在北美方面将改由XSEED Games发行。由于Natsume持有"Harvest Moon"的标题版权,因此《牧场物语》的美版名称将变更为"Story of Seasons"。

另一方面,由Natsume自行开发的新作《Harvest Moon The Lost Valley》也宣布制作完成,将于11月4日登陆3DS平台。游戏的类型同样是模拟经营,玩家可以在自己的牧场开垦、种植,饲养家禽、家畜,与居民们展开交流。为避免与原系列混淆,本刊将该作的中文名直译为《丰收之月 失落山谷》。





▼《连結新天地》預定于2014年冬登段北美。

#### 《妖怪手表》新作突然来袭, 一大波周边正在接近



发售3个月、销量已突破270万大关的《妖怪手表2元祖·本家》至今仍牢牢占据着日本市场销量榜前三甲的位置,然而Level-5却在此时突然公布了其资料篇《妖怪手表2真打》,无论作为真饭还是看客都不免吃了一惊。相比《元祖·本家》,新版本《真打》除了可继承前作的资料外,更有全新的独占妖怪,包括支线任务、登场的BOSS都会有所不同,还包含与12月20日上映的电影版动画联动的剧情。游戏预定于12月13日发售,定价4600日元(不含税),下载版和零售

版所对应的特典妖怪不同。与游戏同日发售的还有《妖怪手表》主题的3DS游戏卡盒、3DS LL收纳包、3DS LL保护壳等周边产品,真爱玩家们请准备好钱包……

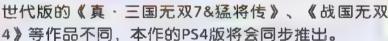
软件 SOFTWARE

#### 《海贼无双》三度起航,PS4版同步推出



早前在9月的SCE发布会上首次公开的《海贼无双3》近期公布了更多新情报,首段宣传PV以原作中的大量经典场景组成,直戳粉丝的泪点。相比以原创故事构成的前作,3代将在回归原作剧情的基础上加入更多新角色,官方的主题宣传语正是"在

《海贼王》中游戏、哭泣!"而与之前先登陆本世代、再宣布次





软件 SOFTWARE

## Spike Chunsoft全新幕末作品,继续剑客浪漫谭



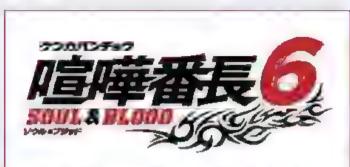


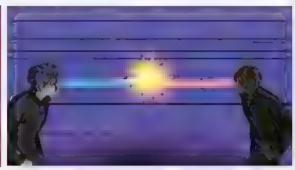
Spike Chunsoft旗下的和风动作冒险"《侍道》系列",从2011年的《侍道4》后已经多年未推出新作,而在9月SCE发布会上公布的短短20秒影像,让不少玩家都以为该系列终于重见天日。不过随着近期官网的公开以及游戏的变多。不过随着近期官网的公开以及游戏的确认,都表明这会是一个全新IP。新作分为《忧世浪士》和《忧世志士》两个版本,分别对应PS3和PSV。PS3版的主角是失去记的侄子一次的,PSV版的主人公则是冲田总司的侄子一冲田芳次郎,两个版本的剧情走向各不相同。游戏依旧采用A·AVG的形式,多彩的剑术对决仍然是核心系统之一,而以"浮世引擎"所呈现的浮世绘风格演出场面,则会将玩家们带回别样的幕末时代。

SOFTWARE

#### 《喧哗番长》转战3DS,热血青春物语再开

以描写不良少年的战斗与友情为主题、累计销量突破100万的"《喧哗番长》系列"最新作宣布登陆3DS平台。《喧哗番长6 魂与血》的主角是"私立九鬼岛高校"的新生朝比奈大吾,在这所由番长片桐龙治统领的学校充斥着不良少年,玩家将在这里度过三年的高中生活,体验新生入学、修学旅行、期末考试等事件。而系列特有的"热视线"(メンチビーム)、"骂战"(タンカバトル)等系统也会大幅强化。





硬件 HARDWARE

#### 《梦幻之星 新星》限定版公开, 己可接受预订

由SEGA开发、即将于11月27日发售的PSV游戏《梦幻之星 新星》宣布推出限定版主机。PSV-2000分为黑、白两种配色,机身背面图案是本作LOGO以及带着防风镜的吉祥物拉比鸟,售价20980日元; PSV TV则只有白色款,售价分别为16280日元(含手柄)及11480日元(不含手柄)。现在预订并留下电子邮箱地址的玩家,能在12月下旬收到本作的特制PSV主题下载码。





软件 SOFTWARE

#### BNGI动漫改编忙,两款游戏登陆3DS



同是2012年开始连载的两部新生代漫画,于近期先后宣布将在3DS平台推出游戏版。由铃木央创作《七宗罪》单行本销量已突破500万,更于今年10月播出了动画版,而游戏版《真实的冤罪》也预定于2015年2月11日发售。本作采用ACT形式,玩家扮演主角梅里奥达斯以"猪帽子亭"为根据地,前往各地冒险,并能与同伴们展开交流。战斗中采用主、副角色的设定,可以打出丰富多彩的连续攻击。

而由松井优征创作的漫画《暗杀教室》,已预定于明年推出动画版和电影版,改编游戏《杀老师大包围网》也顺势公布,类型同样为ACT,系统玩法有待进一步公开。两部作品都是初次改编游戏,品质如何就看8NGI是否用心了。



栏目主排

New 3DS和New 3DS LL在日本 配合《MH4G》同步发售。二者相辅 相成, 均取得相当耀眼的成绩。本 周3DS销量高达26万,其中New系的 两款机型就卖出23万。软件方面, 日本本周的前三均是销量可破200万 的怪物级软件,可以预想一个月后的 《口袋妖怪》新作挤入该榜后,这二 款软件将依然坚挺。北美方面《仟天 堂全明星大乱斗》的美版发售。首周 45万销量在这个惯常由家用机统治 的市场里让掌机游戏久违地冒了一下 尖, 主机周销量也翻了一倍。

#### 2014年10月6日~10月12日

モンスタ ハンタ 4G 胚物猎人4 GT ■Capcom■ACT■2014年10月11日■6264日元 本周销量 161万7949套 累计销量 161万7949套 

首周接近162万的销量比《MH4》的187万5115套略低,不过毕竟只是资料篇性质的作品,销量逊于原 作实属正常。对比另一款同样在同一部掌机上推出过本篇和资料篇的《MH》——PSP的《MHP2》,可以 发现《4》和《4G》的初动销量远高于《P2》和《P2G》,不过后两者正发售于《怪物猎人》大幅拓展用户 的扩张时期,后劲非常足 《MHP2G》最终销量与《4》持平,如果《4G》的销量无法超越《4》,那么该 系列的巅峰实际上已经在《MHP3》时出现并过去,如何对机玩家的审美疲劳,走出下坡路趋势,并争取迎 来下一次高峰,是Capcom急需未雨绸缪的课题。

任天堂全明皇大乱马 累计销量 162万1464套

大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS

■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元

妖辟手寿2 元和・本家 本周销量 5万8487套

妖怪ウォッチ2元祖 本家

■Level 5■RPG■2014年7月10日■4968日元

绝对绝望小过 超禮辩驳 外章

絶対絶量少女 ダンガンロンバ Another Episode

■Spike Chunsoft■A・AVG■2014年9月25日■7020日元

本周销量 6559套

累计销量 8万5064套

累计销量 269万1640套

消化率 60%以上

対化率 80%以上 ←

湖化率 80%以上

尽管只是外传,但"《枪弹辩驳》系列"的口碑使得其销量并不比PSP的两作正统续作差。初代累计 销量8万1221套,二代累计销量8万6032套,若《枪弹辩驳3》能趁着打铁地推出,成为媲美《P4G》、《初 音》以及一票共斗游戏的PSV领头羊作品、也并非没有可能。

譬忌的玛古那! 本周销量 6203套 **SEW** 累计销量 3万4222套

効果のマグナ

■Marvelous■S - RPG■2014年10月2日■6458日元

医硬砂马TORE 复活传记前

THE EAST OFF THE WAY WITH THE A PERSON OF ■BNGI■AVG■2014年10月2日■5119日元

本周销量 5111套 累计销量 1万1269套

- 消化率 40%以上 1.

世界足球 FIFA19 本周销量 4431章 累计销量 4431章

FIFA 15 EA Games SPG 2014年10月9日 5940日元 

侧者过恶花》 在线 本周销量 4002套 累计销量 4002套

ドラゴンクエストX オンライン ■Square Enix■MMO RPG■2014年9月4日■4104日元

英雄传说 树之轨迹业

英雄传说 闪の轨迹 ||

本周销量 3267套 累计销量 11万342套

■Falcom■RPG■2014年9月25日■7344日元 消化率 80%以上

忙豫英雄 终极任务2

ドラゴンボ ルヒ ロ ズアルティメットミッション2 ■BNG:■TAB■2014年8月7日■6145日元

本周销量 3125 查 累计销量 15万2076套 ■ 消化率 80%以上

\_\_\_\_\_消化率 B0%以上 \_\_\_\_\_

#### 2014年10月6日~10月12日 異何辅量 2014年销量 3DS累计销量 1658万2153台 3DS 26万3010台 188万8142台 PSV累计销量 321万962台 PSV 9410台 93万5823台 2014年8月15日 - 10月12日 308 9月15日 9月21日 pgV 8月22日 9月28日 9月29日 10月5日 10月6日 10月12日 60000 10000 20000 30000 40000 50000 0 2014年9月28日 ~ 10月4日 Super Smash Bros for Nintendo 3DS 仟天堂全阳星大利 3 ■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元 本周销量 45万8146套 Pokemon X/Y 口袋斑醛 X 🕶 Y ■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39 99美元 本周销量 8519套 累计销量 373万7584套 Tomodachi Life 朋友娶会 新生活 ■Nintendo■ETC■2014年6月6日■34 99美元 Mario Kart 7 ■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39 99美元 Man Super Marin Bries, 2 ■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39 99美元 An ma. Crossing New Leaf 立体动物之森 ■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 Theatrhythm Final Fantasy Gurtain Call 最终幻想 ■ Square Enix ■ MUG ■ 2014年9月16日 ■ 39.99美元 Super Mario 3D Land 超级马里奥3D大陆 ■N ntendo ■ACT ■2011年11月13日 ■39 99美元 2014年9月28日~10月4日 3DS累计销量 1290万4593台 机种 馬向領量 2014年销量 3DS 4万4776台 120万9359台 PSV累计销量 184万9396台 **PSV** 2477台 17万3709台 2014年9月7日 - 10月4日 305 9月7日 9月14日 PSV 9月15日 9月21日 9月22日 9月28日 8月29日

10月4日

5000

10000

15000

20000

25000

30000

35000

40000

45000





## 盃利道

不好意思。与其说是秘密"あ-く生"、倒 不如说是黑暗"あ-く生"。各种粗言秽语你来 我往, 根本无法播放。

10月8日



注: "ARC生" 为 "ARC现场直播" 的日文缩写。



在"无法播放"的现场配图里 能清楚地看见BNGI的原田氏。森 利道氏真是居心叵测。



## 松野乔已

FFI 等名作的制作人

"那么,小松松,不来课金么?"我们的 神如是说道。#TerraBatte#

10月9日





只能说, 为了帮忙宣传坂口博 信的游戏, 松野氏真的是豁出去了



## 厄井次郎

478 能多 4 射间根人 条作人

印度新德里漫展,接下来就是最受瞩目的 COSPLAY评比。石井是审查员。(汗)



10月19日

贞子好可怕。(笑)



10月19日

#### 独角兽高达来了!(笑)



10月19日



一直以来对印度的印象总是 各种头巾香料、烟雾缥缈, 及想到 玩COSPLAY时居然也这么有想象

力。不过独角尊的样子貌似有点微妙

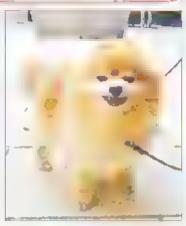


#### **15** R

( ap n n) 跨坡制作人 代表作 《逆转数割 割 ^ 、 最新作为 大逆转换乳 成妆学先之合的贸险。

顺带一提,这 边就是栖息在柴田 亚美老师家里的、 传说中的博美犬 · 不对,是博美 鲁——"茶壶"前 辈的英姿。

不愧是前辈, 其压倒性的"气场",我家的小动物真是望尘莫及。



10月18日



"这横的点辈露这传平文的心道牙,我们中一都"实也似乎,也是这传平文的似乎,也是这传平文的似乎。

…… 柴田老师, 谢谢您的照片!

#### 10月18日



10月18日



许久及有动静的巧舟氏突然祭 出了家中的爱犬,而且还与漫画家 柴田氏笔下作品中的'博美兽"的

原型"茶壶"见了一面。一想到"茶壶"和 "俊介"同是博美,虫菜不仅感叹 真是一味 狗粮养百味狗

# ROLDEN BYG GROSS REVIEW

kan mani kan kan man kadi kan kadi ka ka Description of the last state 不入性化而让人赔感失量。

開始級關 幸福資系單值分30分的符分制,派分在30分。21分之间的另一里 金珍藏<sup>7</sup> 报酬,从分布20余。24分之间的为"集血推荐"根据。





总分

#### 医物谱人4 G

■モンスタ ハンタ 4G■ も帯■Capcom■ACT■动作 狩猎

4人■6264日 止■对应扩张右滑杆和邂逅通信 ■2014年10月11日■1

动作性。 \*\*\*\* 内容丰富度 大 古 大 共斗体验 ★★★★

热血推荐

忌分

《煙物理》與影的資料藥 除了按照惯例追加下G级锋物 **注意和要备分**。 法前作高中的 日沙漠境园也在加资或高低。 要素质复活 学狩猎的幅信律 以扩大。

前作的不少问题点都没得到 解决,如在立体地形狩猎时的视 角依然糟糕、从高到低还好、从低到高经 常会找不着北。如果再碰到一些喜欢上蹿 下跳的怪物、视角转得简直让人头晕:还 有前作而联会掉线的问题,丝毫没有看到 有改善过的样子,还不如网联来得稳定。 追加内容方面看上去很丰富。但是每种都 很少,最坑的就是单机部分,故事可有可 无、而且流程也很短。新增的极限强化系 统开始还以为能让商店生产的武器翻身, 可当看到G级发掘武器的数值后就立马被 打脸, 就算强化了也还是没法 和发掘武器比,增加这系统的 意义不大。

**不过不失的资料篇。内** 容上由于包含了前作显得份量较 足、但本作追加的怪物不仅数量 较少也没有多少新意,新增的抗 龙石和高密度灭龙碳等道具在日 前看来也比较鸡肋、新剧 情也让人感到不痛不痒。

**東元今** 作为资料篇、不仅增加了 针对狂龙化怪物的道具 狂龙化怪 物也有了更强的"极限状态",G级 的怪物更是增加了新的招式, 让游 戏更具有挑战性,还有日怪物的回 归,在新环境下攻略;旧怪物 不得不说是一种乐趣。

#### 经双秒管理小女 定线单额较 外面

■絶对絶望少女 ダンガンロンバ AnotherEpisode 転帯■Spike Chursoft ■A AVG■动作習险■2014年8月25日■1人■7020日元■对应PSV TV

崩情 **有事**素的 \*\* \*\*\*\*

兼作 计分类设备



本作的剧情虽然缺乏前两作 结局时那种颠覆式的逆转之感,

但在系列中的重要程度不言而喻。很好地 做到承上启下, 出色的人物刻画也令腐川 冬子等老角色的形象更加主满。动作设计 方面中规中矩,无论杂兵战还是BOSS战 的整体难度都不高,任何玩家都能轻松上 手。但另一方面也导致了游戏缺乏挑战 性。8种言弹的效果丰富,在战斗和解谜 中灵活使用是本作的一大乐趣,不过多种 言弹综合使用的机会并不多、在BOSS战 中也只是反反复复用那几种。虽然有许多 收集要素,但由于流程较为固 定且并没有附加模式。导致玩 家缺乏多周目游戏的动力。

避月 转型挑战很成功、剧情 的质量和重要性都堪称"正统 续作"的外传,两名主人公的 成长历程极具代入感。解谜与 战斗还算有趣,但操作不太友 好、特别是举枪时的视 角比较难看清。

白葉 TPS部分的要素实在 不能说处理得好,视角问题和 瞄准方面留有整脚的感觉、明 显制作的经验不足。但由于是 "《枪弹辩驳》系列",在故 事与人物个件的描述上 依然保持了高水准。

#### 英雄传说 闪之轫迹 #

■英雄传说 闪の軌迹 | ■ 卡帯 ■ Falcom ■ RPG ■角色粉濱 ■2014年9月25日■1人■398港币■对应PSV TV

推書 \*\*\*\*

游戏长度 卡卡卡卡 可玩要素 表头大龙公

总分



6

和前作相比,游戏要素更 阿鲁 加丰富, 骑乘系统让赶路不再枯 燥、幻兽等强力敌人的出现让游戏更鼻挑 战性、系统方面追加了增幅强化、失落魔 法等新要素、丰富了战斗的策略性。迷你 游戏、训练、支线迷宫等内容也非常主 富、更有外传和后话等彩蛋性质的内容。 剧情方面依旧细腻,不过角色的存在感却 因为赞场人物数量太多、并且没有重点地 在每个角色身上均機剧情而显得薄弱。骑

神战和前作相比有所改进,但依旧不尽人 意,冗长的战斗让人缺乏兴致。好在本作 的音乐素质很高, 可大幅缓解 长时间战斗的不适感。

白葉 战斗读盘时间相比前 作大幅降低让人看到技术的改 进。其余部分也保留了该系列 的传统风格,包括剧情方面. 坑也是填一点点、又挖一大 片。算是用剧情绑住玩 家特锋消费吗?

摩玛 相较前作,本作的人 物动作和战斗动画的表现都变 得更为细腻、读取速度也比前 作加快了不少。剧情方面小编 只想说这种偶尔填坑、然后又 不断开新坑的套路真的 没问题吗?

混沌之戒!! 關传三部曲

\*\*\*

■ケイオスリングス川 ブリクエル・トリロジ・■ 左帶■Square Enix ■RPG■角色扮演■2014年10月16日■1人■5184日元■对应PSV TV



.....

BURNESS AND ADDRESS OF THE PARTY NAMED IN

果崃

出身自黨机的该系列显然更 适合按键操作、回合制战斗很古 朴、节奏还算比较流畅、字体变大便于阅 读。利用卡片发动技能以及卡片的合成系 统颇向《Persona》致敬、但并不像手机 版需要额外付费,可以廉价地体验到收集 乐趣。画面虽不算很精细,不过场景制作 得还算用心、室内细节完全不偷工减料。 前三作的下载权限没有账号和机器的限 定、比较厘道。剧情方面中规中矩、设置 了一些悬念和伏笔、系列纵向比较下来、 本作的厚重程度还是有所下降的。另外虽 是号称可以玩100个小时的单机 RPG. 但在重复的场景中刷任务 的情况比较多。

虫无兮 剧情和人物向中二和卖 萌微偏,不过还在接受范围内. 世界观变得更为明朗。从战斗系 统到剧情设置都很质朴, 游戏体 验很流畅,地图较为简单、缺乏 探索乐趣。此外游戏的 配乐相当不错。

**游戏走的依旧是传统** RPG路线、精美的画质和音乐 是本作给玩家的最直观感受, 系统方面与前作相比也有了一 定改良。PSV版虽然免费附赠 前三作游戏。但需要额 外下载这点稍显麻烦。

禁忌的玛古那

■禁忌のマグナ■卡帯■Marveious■S RPG■战略角色扮演 ■2014年10月2日■1人■6458日元■对应邂逅通信

成品感强烈。



游戏的剧情老套到日式RPG有 些阅历的玩家几乎都能猜出大致 走向、导致在剧情方面几乎没有什么期待 感。节奏发展极慢是真不能忍,角色说一 句话要来问凹数个造型、系统上也没有加 速和跳过对话的方式,对于一款以多周目 游戏为前提的作品来说,这些等待时间无 疑是一种煎熬。战斗方面我方角色强悍的 能力和道具使用100%成功的设定使得难 度极低,但敌人HP太厚,每次召唤杂兵 都会拖慢战斗进程,使得全程碾压的战斗 也会拖上近一个小时。通关后也不会开放 画廊模式,流程中的动画和CG

无法重新欣赏。这游戏玩起来 就一个字:累!

**灣**。 画风可爱清新,不过剧 情推进和战斗节奏都非常缓慢、 一些口水对话也无法跳过,被强 制看那些没营养的内容委实有些 痛苦。加之房屋和作物均没有什

么发展和育成要素, 半

摩罗 噱头大于实际内容的作 品。剧情冗长老套,角色语音 偏少,不能跳对话的设置实在 是有欠考虑。战斗方面也没有 太多策略性的要素,不停涌出 的小怪很快就会让玩家 感到厌烦。

# GOILDIENER ENERGE IN-DEPTH Review



游戏时间: 150 小时

战国无双 4

战国无双4

- 2人 6300日元 4

Koei Tecmo Games 日版 2014年3月20日 对应变叉存档/PSV TV

《战国无双4》作为系列的10周年纪念之作。即 使是在《无双》作品肆意泛滥的当今,也仍承载着 许多玩家的期待、毕竟距离正统作《Z53》已经相 隔了4年之久。官方对于本作的宣传造势也是不遗 余力,除了各种跨界联动外,还破天荒地推出了动 画版《真田之章》。游戏的整体素质对得起"周年 纪念作"的名号。不过销量受到了KT经营策略的影 响,而普遍的叫好之声下也掩盖着一些问题。

#### 別情演選

本作的无双演成从一直以来采用的"角色传" 改为了"势力篇"的形式,相比多以"国传"体现 的"《真·三国无双》系列"。"《战国无双》系 列"的正统作品采用此种形式还是首次。为了丰富 地方篇的剧情,4代一口气追加了9名全新角色(再 加上《Z5C2》的共有12名新人)。关东、九州、四

国等不同地域的武将在各自的舞台上演绎着不同的 童节, 展现战国时代的乱世之争, 而天下统一和真 田之章则如同是地方篇的诸多支流汇聚到了一起, 角色们共同迎来乱世终结的同时,也以各自的生死 烘托渲染出本作剧情的主题。"花与干"是4代剧 情中反复强调的核心概念,相较3代的"羁绊"主 题更晦涩、也更深刻一些。这一比喻涵盖了兄弟、 君臣、家族、霸业等多重含义。最终、花自飘零、 枝干犹存, 角色的生离死别造就了本作剧情的悲剧

当然4代的剧情处理绝非完美,一笔带过甚至干 脆省略的战役不胜枚举(大坂冬、夏之阵直接合并 成了一战),而几个地方势力的牽节很明显成了主



▲追加的新角色中绘人留下最深刻印象的,无疑是真田信之 和大谷吉继。

干的铺垫,力推新人的做法也导致一些老角色彻底 沦落为了绿叶。最为典型的要数"武田之章",几 乎可以看作是"真田之章·前传", 真田兄弟大放 异彩在"甲斐之虎"与"越后之龙"的争斗中显得 过于喧宾夺主,而本应叱咤乱世风云的军略家们则 更像是年轻一辈成长的基石、草草收场。另外、基 本遵循史实的战役也让喜欢假想剧情的玩家颇为遗 憾,没有石田一成的关原逆转,没有真田幸村的大 坂反攻(更别提杀到家康的江户城下了)。 无论玩 家如何拼力奋战,终究改变不了角色们的结局,只 能一次次地看着大谷吉继在朋友身边切腹自尽,一 次次地操纵"日本第一兵"率队发起最后的突袭, 这无疑留给喜爱这些人物的玩家们无限伤感和遗 憾。《357》的假想剧情线可覆可点之处颇多,KT理 应有能力做好《Z54》的假想战役,而当《战国无双 编年史3》公布并反复强调"用信念改变史实、开拓 出假想剧情"时、玩家们都懂了一



▲神速动作虽然爽快,但要成为真正成熟完善的系统仍需时 日。

#### 量安祀宗

由于与前作时隔4年有余,《254》和《253》之间的系统变化之大,远远超出《357》相较《356》的进化,而且这种变化是建立在已经尝试过并获得好评的基础上的。首当其冲的是《战国无双编年史》,伴随着3DS首发的该作顶着画面不佳、同屏人数少等诸多诟病,仍获得称赞的最大原因就是出色的系统。4名角色共赴战场且能控制走位、随时切换,令战斗的紧凑感和战略性都大幅提升,赶路这种枯燥乏味的事可以交给AI,玩家只需专心迎敌、掌控全局。《254》折衷地改为双人切换,而且取消了"战技"系统,这都是因为要跨家用机平台。延续系列特色的战场任务的同时,废除3代的击破效果也是明智之举。

以△键起手的"神速动作"其实在《海贼无双 2》时就已先试过水,故到了《Z54》中更加得心应 手。神速动作令战斗的爽快感大幅提升,角色的出 招表成倍扩充,而且对武将不利、会遭到弹返的特 性也令其不至于强大到破坏平衡型。不过此系统相 比系列一直以来的C攻击还不算成熟,不少武将的 神速动作雷同,打起来也略显单调,真正要区分出 角色的不同特点和动作的丰富程度应该还需假以时 日。"无双极意"则有些类似《357》的"觉醒" 系统,本身没有太大问题,只不过被"克己"属性的强大效果牵连、影响到了平衡性,令游戏难度陡路。

此外,"杀阵"的判定也进行了修改,高难度下不用再担心"拼力";翻滚彻底取消,改为了消耗1格练技槽的"影技回避",令影技也变得可攻可守;按○键发动无双后动作彻底固定,不能像系列前几作那样发动后再改用□/△键自由组合展开攻击,这令不少老玩家不太适应。系统方面的诸多变革从整体而言还是值得肯定的,只是细节上还需打磨,游戏的难度也比较低,这都是《猛将传》的责任了

#### 优化与耐玩

优化是评论PSV平台的《无双》时不得不提到的一个问题,先前的《无双大蛇2 终极版》同屏人数明显不足,《战国无双2 HD版》和《真·三国无双7&猛将传》则在帧数方面存在严重问题,而最早发售的《真·三国无双NEXT》则因游戏内容的匮乏和单调,无法与这些作品相提并论。值得欣喜的是《Z54》在目前PSV平台的《无双》中整体优化效果是最好的,在流畅度、画面和同屏人数之间取得了较好的平衡。初版强制用背触板上马的别扭操作,也在后来通过补丁的方式修改。

"80~90小时可白金"对于正统的《无双》作品绝对算短的,当然游戏的耐玩度并不完全跟白金时间挂钩,遗憾的是《254》在这方面并不算很高。作为附属模式的"流浪演武"灵感同样来自《编年史》,友好度事件是补完剧情和丰富角色形象的绝佳机会,但4代里每名角色的友好度事件都只有4个。而且还有几个事件描述同一件事的情况,相比《编年史》缩水不少。虽然该模式设置了不同的人生目标,但也只是需要玩家游走日本各地反复刷而已,本质上没有太大的区别("学者"、"军神"的3个问答关卡是亮点)。可

在该模式轻松拿取秘藏武器的设定显得非常亲民,令轻度玩家也可以乐在其中。不过本作的武器系统比较死板,除了秘藏武器外,想要好属性都只能凭运气刷,缺乏自由锻造武器的成就感,这也是耐玩度不足的原因之一,而当《战国无双编年史3》公布并表示会继承该系列的武器锻造系统时,玩家们又懂了



▲平心而论,流浪演武的友好度事件不如《编年史》出彩。



#### 10月11日

. . . . . . . . .

#### 主题商店开启

New 3DS系列发售当日,任天堂发布9.1.0-20J(美版为9.0.0-20U)版本系统升级补丁,升级后3DS系列及New 3DS系列均可使用"主题"功能。应用主题后,系统主菜单的壁纸、下屏文件夹的图标以及主菜单的BGM都会变化。如果玩家持有的是New 3DS,配合可替换的外壳,能让机子从里到外都成为官方"痛机"。

在主菜单下,点击下屏的左上角,会出现"主题设定(テーマを变える/Change Theme)"的选项,可以在该选项中改变机子的主题,或者进入"主题商店(テーマショップ/Theme Shop)"下载主题。大部分主题都是收费的,不过就性价比来说也物有所值。主题种类会随着时间推移和新作推出而慢慢增加,像最近日服就有万圣节的主题,而接下来的3DS新作《世界传说 Reve Unitia》和《最终幻想 探索者》也已经

确定会提供游戏相关的主题下载码作为特 典。在主题商店中点击右上角的按键,就 可以看到输入下载码的选项。

需要注意的是,日服和美服的主题存在着一些差异。而且主题商店是独立的,没有办法在登录e商店的情况下进入。不过在主题购买主题所消耗的点数和e商店是共通的。



#### 触摸对决。再度来表

长期占据日服销量榜前20名的"《触摸对决战车》"系列,如今终于迎来了新的续作,那便是《触摸对决忍者》!玩家要操纵"力之忍者"或"技之女忍"来对抗妖魔,两个角色之间能够使用的奥义也不一样。游戏继承了系列的操作手感,而忍术自然也没有缺席,游戏提供了六种忍术帮助玩家来突破重重关卡。游戏关卡共有80个,相信可以帮玩家打发不少时间。



10月1日

#### 盆乳版 【闪乱神乐】

《闪乱神乐2 真红》的第3个DLC 《Burst》可谓是破天荒的变革,其存在 甚至可以说动摇了系列的根基,下载后, 玩家可以改变女性角色的胸部大小。也就 是说,把角色变成贫乳状态也是有可能 的!想要体验不一样的《闪乱神乐》的玩 家可以下来试试。当然,和前两弹一样, 这个DLC内也包含了新的服装、发型及装 饰品,售价810日元。



10月8日

#### 国人打造的点阵佳作

本周日服共有三款游戏上架,其中最受人瞩目的既不是感觉高大上的《名画鉴赏 成人的找碴游戏》,也不是融合了中

国风要素的《功夫兔》,而是由国人研制的点阵风格解谜RPG《Fairune》。在e商店的下载游戏销量榜上,本作目前排名第二,仅次于《怪物猎人4 G》,游戏质素可见一斑。故事以救出精灵封印魔王为主线,搭配上点阵画面,有几分早期"《塞尔达》系列"作品的味道,喜欢该系列的玩家可以尝试一下。



10月22日

#### 百万课金王降临

曾经在手机平台红极一时的《扩散性百万亚瑟王》,在PSV平台经历一次试水后,终于降临3DS平台。游戏讲述了作为一百万个拨出了圣剑的亚瑟王之一的主人公努力守护国土的故事。游戏的最大卖点自然是各个画师绘制的卡片,在3DS的裸眼3D机能表现下,相信会有不一样的魅力。同时,官方也表示3DS版的发展将与手游版及PSV版有所区别,别的平台上的账号自然也无法和3DS版通用。





## **以** 剧情介绍:

魔女アドリア-ナ与其使魔クレッセ在 与世隔绝的迷宫中已居住了很长的一段时间。但某一天,迷宫内出现了不请自来的入 侵者,他们已经占据了一部分迷宫并打算继续深入。为了保护这和谐的居所,使魔クレッセ接受了主人的命令清扫入侵者,开始 了迷宫夺还作战。

# 

主菜单	
名称	作用
ストーリー	进入故事模式
エクストラ	进入后传模式
クレジット	查看制作人名单

注: 第二个选项 "エクストラ" 需要先将故事模式(ストーリー)通关后才会开启

暂停菜单 1	
名称	作用
续ける	继续游戏
はじめから	<b>重新开始关卡</b>
リタイア	回到关卡选择界面

# 基本操作

按键	作用
方向键 滑杆	移动
Y	普通攻击、跳跃攻击
X	远距离攻击
A	近距离攻击、确定
В	设置陷阱、取消
L/R	形态切换
Start Select	暫停棄单

#### 游戏界面



- ●形态标志:显示角色当前的形态种类
- ②生命槽:角色的生命值
- ③魔力槽:近距离攻击、远距离攻击、设置陷阱的必要消耗。经过一段时间后会自动补充
- △ 敌人数量: 当前地图内所剩余敌人的数量
- 6时间:游玩当前关卡所消耗的时间
- 6指令槽:指挥官的指挥能力槽
- → 攻击情报:攻击方式介绍,当前能够使用的攻击方式图标会亮
- ③ 形态情报:当前能使用形态的列表,当前所选的形态标志会亮

# 系统介绍

## CONTROL OF THE PROPERTY OF THE

关卡中, 敌人的视察范围会以格子的形式显示出来, 只要玩家不进入敌人的视察范围, 就不会被发现。可以从格子的颜色来分辨玩家是否处于被发现的状态。

## CO CE CERLED CO CO

关卡中,部分特殊的敌人周围会有个圈,表示其感知范围,他们能够感知到附近 移动或者施法的玩家并对当前位置进行侦察 或攻击。

## GO CONTRACTOR OF THE SECOND OF

在敌人没有发现玩家的状态下从背后攻击,将会给予敌人更大的伤害。

## GENGENGE VIEW CON

在关卡中有各种各样的地形,可能是给 予伤害的针刺地形,或是让能力有所增减的 魔法阵,善于利用地形,会比直接和敌人正 面冲撞带来的效益大得多。



## GENGEN JEWINGEN GEN

随着剧情的发展,使魔クレッセ能够得 到各种新的形态,每种形态的攻击方式各不 相同。比起一般形态,其他的形态都具有各 自的优势,下面介绍一下每个形态的特性:

普通形态――クレッセ的初始形态		
攻击方式	作用	
远距离攻击	发射魔法球,射程5个单位	
近距离攻击	普通的近身攻击,可以将敌人击退!个单位	
	的距离	
设置陷阱	在原地设置陷阱,敌人踩到后停止行动5秒	

绿色形态 攻击方式	以增加行动速度为目的的特化形态 作用
远距离攻击	发射没有伤害的魔法球、射程8个单位, 角色会瞬移到被击中单位的所在位置
近距离攻击	向前方突进,长按Y可以增加攻击距离, 有击退效果,无视格挡
设置陷阱	在原地设置陷阱。敌人踩到后会套上陷阱 上的魔法圈。再次按下B会将角色与被魔 法圈套中的单位换位。

	黄色形态 形态	——以限制敌人行动为目的的特化	
	攻击方式	作用	
ŀ	<b>远距离攻击</b>	发射没有伤害的魔法球。射程5个单位、在 击中单位周围散布烟雾	
	近距离攻击	近身攻击,被击中的单位10秒内减速并受到 持续伤害,无视格挡	
	设置陷阱	在原地设置陷阱,会引诱附近的敌人靠近, 敌人踩到后停止行动3秒	

蓝色形态—— <sub>攻击方式</sub>	─以迷惑敌人为目的的特化形态 <sup>作用</sup>
远距离攻击	放出分身,在10个单位的范围内自由行动,可以按A解除
近距离攻击	近身攻击, 将眼前的敌人变成自己, 再次对其使用将其复原并给予伤害, 无视 格挡
设置陷阱	在原地设置能永久阻挡敌人视线的光璧

红色形态 — 害的形态 —	红 <mark>色形态</mark> 可以通过蓄力增加普通攻击伤 害的形态		
攻击方式	作用		
远距离攻击	发射魔法球,射程5个单位,可以长按X 蓄力增加伤害		
近距离攻击	近身攻击, 有击退效果, 可以长按Y蓄力增加伤害和击退距离并无视格挡		
设置陷阱	在原地设置陷阱,敌人踩到后受到伤害,可以长按8嵩力增加伤害		

顺带提一句,不同形态的陷阱可以在地 图中共存,但同一种类不能超过1个。

## TO TO THE TOTAL

游戏中玩家会遇到共10种类的敌人, 每个敌人都各自有着不同的特性,下面——介绍:

兵士:最普通的敌人,各方面性能都很平庸。

骑士:可以格挡来自左、右、正面的攻击, 有几率不触发经过的陷阱。

電大使い:具有魔法感知的能力,能够感知 到附近施法的玩家,发现玩家后会向玩家 当时所在位置释放大范围且无差别伤害的魔法,有咏唱时间。

枪兵:会使出直线突击,突击的速度很快且距离很远。

与兵:会使用直线远距离射击。

アサシン: 具有动体感知的能力,能够感知 到附近移动的玩家,但不会对回避动作产生 反应。会解除眼前设置的陷阱。会使用肉眼 看不见的直线突刺攻击。

僧侣: 具有魔法感知的能力,能够感知到附近施法的玩家。会帮助身边受到伤害的同伴进行回复,看见玩家后会反方向逃走。

一、1 具有高攻击力、攻击范围广(前方横向 3格)、不会被击退和硬直、动体感知的特性、唯独没有视野。

格·家 移动速度快,攻击方式为往自身周围 放出冲击坡。具有出色的反应神经,被攻击到 的瞬间会往周围能够移动的地方进行闪避。

レティシア 故事模式的最终BOSS,攻击力低,但移动速度快且攻击带有击退效果,击退距离无限,当其他敌人发现玩家时也能知道玩家的所在地。

#### CONTROL BOSSIEFEEDER CONTROL

部分关卡内会加入该故事章节BOSS的 指挥能力,每个BOSS的能力各不相同。同 时关卡中屏幕右侧会出现指令槽并随着时间 慢慢累积,每当指令槽充满就会发动一次指 挥能力,效果持续到指令槽用完为止,再继 续下一次的填充。下面一一介绍各个BOSS的指挥能力:

**学习**为明 增加所有敌人的视察范围。

5. 秋水余·效果发动中,若玩家处于敌人视 线内会直接毙命。

宴技! 神與担ぎ: 所有敌人受到的伤害减半 宴枝! 支援の計し,所有敌人免疫処距离攻击 テスペインハンク 増加所有敌人的移动、 攻击速度。

祭拿! ミーシンク・マス 场地内随机出现 深坑

及了ファントム 随机残血复活1个被消灭的敌人。

研る/Dia 处于レティシア的视线范围内的 陷阱会自动解除,玩家会不断地受到伤害。

# 全关卡挑战项目

游戏中每个关卡都有3个挑战项目,可以在关卡选择界面按 方向键上/下来进行确认,挑战成功后会标上五角星。每项挑战 可以分开进行,不必全部都在同一次完成。下面列出每个关卡 的挑战项目及其说明。





第一章				
1-1	1-2	1 3	1 4	1 5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
只从背后攻击	只从背后攻击	利用针刺地形击败所有敌人	利用深坊主败所有敌人	不击败任何敌人过关
第二章				
2-1	2-2	2 3	2 4	2-5
<b>无伤过关</b>	九伤过关	<b>た伤过关</b>	九伤过关	<b>九伤过关</b>
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
不使用回避过关	不利用深坑ま收敌人	只从背后攻击	吃掉所有补加道具	不使用回避过关
第三章				
3-1	3 2	3 3	3-4	3 5
无伤过关	无伤过关	无伤过矣	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
只从背后攻击	貝使用近距商攻击	不使用回避过关	不击败任何敌人过关	不利用深坑击败敌人
第四章				
4-1	4-2	4 -3	4-4	4-5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	九伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
利用针刺地形卡败所有敌人	吃掉所有补血道具	利用深坑主败所有敌人	只用普通形态过关	利用深坑主败所有效。
第五章				
5. 1	5 2	5. 3	5 4	5 5
无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关	无伤过关
不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
利用针刺地形击败所有效人	具从背后攻击	只用远距离攻击	只用普通形态过关	不利用深圹寺败敌人
第六章				
6-1	6-2	6⊶3	6-4	6.5
无伤过关	无伤过关	无伤过笑	无伤过关	无伤过笑
維持被发现的状态20秒	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关	不被发现过关
不使用回避过关	吃掉所有补血道具	只用普通形态过关	利用深坑击败所有敌人	只用远距离攻击

第七章				
7 1	7 2	7 3	7 4	7.5
无伤通关	无伤通关	无伤逼关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关
只用武距离攻击	吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具	吃掉所有补血道具	只用设置陷阱
第八章				
8-1	8-2	8-3	8-4	8-5
九 <mark>伤通关</mark>	九伤通关	九伤通关	<b>九伤通关</b>	<b>无伤通关</b>
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	维持被发现的状态20秒
只用绿色形态通关	只用黄色形态通关	只用蓝色形态通关	只用红色形态通关	击败所有敌人

			t —¥	
ш	178 178			
ш			<b>****</b> (@9 \\/(@9 \	
ш	0 0	0 0 0	0	0 0

第一章				
1-1	1_2	1 3	14	15
无伤逼关	无伤通关	无伤通关	无伤逼关	<b>无伤通关</b>
不被发现通关	<b>木被发现通关</b>	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关
只用普通形态通关	只用普通形态通关	利用深坑让收所有敌人	利用深坑土败所有敌人	只用普通形态通关
第二章				
2_1	2-2	2-3	2-4	2-5
<b>尤伤通关</b>	<b>无伤通关</b>	<b>无伤通</b> 英	<b>大伤通关</b>	<b>大伤通关</b>
不被发现通关	不击败任何敌人通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关
只用普通形态通关	只用绿色形态通关	只用红色形态通关	吃掉所有补加道具	只用普通形态通关
第三章				
3 1	3-2	3-3	3 4	3 5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤道关	无伤通关
不被发现通关	<b>木被发现通关</b>	不被发现通关	不被发现通关	<b>不被发现</b> 通关
利用深坑韦败所有敌人	吃掉所有补加道具	利用深坑击败所有敌人	利用潔坑主败所有敌人	不击败任何教人通关
第四章				
4-1	4 2	4 3	4 4	4-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现道关	不被发现通关	不被发现通关	维特被发现的状态20%
不手败任何敌人通关	利用针刺地形击败所有敌人	吃掉所有补血道具	<b>非败所有敌人</b>	不利用深坑击败敌人
第五章				5.00
5_1	5-2	5-3	5-4	5-5
无伤道关	无伤递关	无伤通关	无伤道关	无伤道关
维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20利
只用远距离攻击	只用近距离攻击	利用针刺地形击败所有敌人	利用针刺地形击败所有敌人	不使用回避通关
章六龍				
6 1	6-2	6-3	6-4	6-5
<b>无伤通关</b>	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	维持被发现的状态20秒	不被发现通关
只用远距离攻击	不使用回避原关	只用设置商阱	不使用回避通关	击败所有敌人
第七章			100	
7 1	7-2	7-3	7-4	7-5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
维持被发现的状态20秒	维特被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒	维持被发现的状态20秒
<b></b> 於持所有补血道具	吃特所有料血道具	吃特所有料血道具	吃掉所有料血道具	吃特所有朴血道具
第八章				
g 1	8-2	8-3	8.4	8.5
无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关	无伤通关
不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	不被发现通关	維持被发现的状态20%
利用深坑击败所有敌人	击败所有敌人	击败所有敌人	击败所有敌人	击败所有敌人



能够利用陷阱和形态对关卡进行解 谜确实很有趣味性,回避在游戏里简直 就是神技,既可无视控针刺地形,也能 够用问避越过敌方单位绕到后方,特别

是和黄色形态配合,即使在被敌人发现的情况下依然可以让敌人减速后闪到敌人后方给予背击。游戏的关卡氨多,但总让人觉得干篇一律,基本就是陷阱换种组合或让敌人数量、种类增加而让难度提升,但若执着于达成每关的挑战任务和通关确实会让耐玩性提高不少。





趁着国庆假期,小编通关了《超级枪弹辩驳2》,剧情中接连出现的神转折实在是 叶人大呼过瘾,最后的幕后黑手和结局也确实让人"万万没想到"。玩完两作《枪弹 辩驳》后,除了被游戏本身高质量的剧本所惊艳外,不少角色也把小编萌得在床上打滚 (喜欢雾切妹子和七海妹子的玩家让我看到你们的手)! 听说《绝对绝望少女》也有不 少两作的相关角色登场,于是小编已经开始处心积虑地准备蹭本辑写攻略的苍老师的游 戏玩了。



# 《讨鬼传 极》DLC下载

#### DLC肆

从2014年10月9日~11月17日,《讨鬼传 极》第四弹DLC开放免费下载,11月18日后该DLC 将会以96日元(不含税)的价格出售。DLC中包含"肥大した大镰"、"制御不能"、"崩

坏の大天狗"、"时空の凶变"这四个任务,分别要讨伐的是刚化状态的真渊(マフチ)、敏化状态的崩山(クエヤマ)、刚化状态的大天狗(ダイマエン)和敏化状态的何地彼方(イヅチカナタ)。获得的素材可以用来制作"つわものの太刀"、"つわものの手甲"和"つわものの铳"。



## DLC伍

第五弹DLC从10月16日开始配信,免费配信时间持续到11月24日,11月25日后该DLC会以96日元(不含税)的价格出售。和第四弹DLC一样,本DLC也包含四个任务,分别是讨伐刚化状态风切(カゼキリ)的任务"烈风の狩人"、讨伐敏化状态建军(タケイクサ)的"瘴气まみれ"、讨伐刚化状态业焰魔(ゴウエンマ)的"极炎

の '鬼'"和讨伐敏化状态忌速火(ミハヤヒ)的"凭鬼を镇火せよ"。入手的素材可以制作"つわものの枪"、"つわものの锁镰"和"つわものの薙刀"这三把武器。

#### DLC陆

第六弾DLC的免费配信时间为10月23日~12月1日,12月2日开始DLC会以96日元(不含税)的价格出售。第六弾DLC包含的任务是"猛火の冲击"、"络みつく水蛇"、"恶逆无道"和"早すぎる终焉"。要讨伐的怪物是受瘴



气影响而陷入刚化状态的炎潜(ホムラカヅキ)、敏化状态的水蛇女(ミズチメ)、刚化状态的淤加美主(オカミヌシ)和敏化状态的常夜王(トコヨノオウ)。利用任务中获得的素材、玩家可以制作"つわものの双刀"、"つわものの弓"和"つわものの金碎棒"。

# COURS WATER

# (自由战争)》1.20版本更新,对应新要素

从2014年10月16日开始,《自由战争》会配信最新的1 20版本。该版本追加了通过网络联机进行对战的PvP系统、根据玩家的战绩和排序所获得的CTP累计值进行咎人排名的"个人战斗技术序列"系统、挑选自己赞同的主义后参与战斗的"意识形态战(イデオロギー战)"以及与1只大型掠夺者(アブダクター)进行战斗的"个别



排除自由奉仕(个别排除ボランティア)"模式等新要素。其中的PVP对战不仅最多可容纳8名玩家同时进行游戏,再加上"协泛者(アクセサリ)"也会参与战都,因此PvP中将会最多出现16个角色。PvP系统中包含"市民探索"和"敌军排除"两个模式,根据玩家的战绩,系统会向PT交纳GDPP,同PT的玩家组队的话获得的GDPP还会额外增加。



# 《和大家在一起》。2015年3月末终止运营

SCEJA近日宣布,面向PSV平台的免费游戏软件《和大家在一起》将于2015年3月31日下午3点终止运营。在游戏中玩家不仅可以通过系统推荐结识更多的朋友,还可与好友互动来获取各式各样的道具,创建漂亮的庭院等,



因此这款小游戏在推出之初受到了许多玩家的欢迎。由于SCEJA认为此软件已经充分完成了其使命,因此决定在2014年12月上旬进行道具的打折售卖活动,PSN上销售的游戏币也会在12月中旬停售,停服后该游戏币将无法继续使用,因此SCEJA希望12月的打折活动能让玩家享受到《和大家在一起》最后所带来的游戏乐趣。虽然在运营结束后人气吉祥物多罗和库罗不会再在此服务中出现,但它们今后依旧会作为人气周边角色活跃在业界。



# 本月PS+免费游戏一览

B		
游戏译名	游戏原名	
血饮狂刀	トロ スラッシャ	
彩虹之月	Rainbow Moon	
浮游世界	flOw	J)
恩道2 散华	思道2 散华	
仙境传说 奧德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エース	
履界战记3	履界战记ディスガイア3	

港級	
游戏译名	游戏顺名
像素猫	Plx the Cat (英文版)
变形	Proteus (英文版)
弹珠英雄 完成	Pirball Heroes Complete (英文版)
超级猴子球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball Banana Splitz(英文版)
街头霸王对铁拳	STREET RGHTEP X TEKKEN(中日英精文版)
外星粒子觅食传说	TALES FROM SPACE MUTANT BLOBS ATTACK 美文版。

美鳳	
游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
车手乔伊	Joe Danger
TxK	TxK
PS全明星大乱斗	PlayStation AStars Battle Royale

<b>吹風</b>	
游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
Metrico	Metrico
费兹大冒险	FEZ
心跳宇宙	Doki-Doki Universe
彩虹之月	Rainbow Moon
地底寻宝	Spelunky
乐高哈利・波特 5-7年	LEGO Harry Potter: Years 5-7



经过了一番小小的波折、未能在中国内地首发开售的iPhone 6和iPhone 6 Plus终于在10月中旬开卖,虽然和往年一样备受争议,但是屏幕变得更大、机身变得更薄的两台新手机依然魅力不减,无论是苹果官网还是二大运营商渠道,首批机器都在短时间内被抢购一空。于是,苹果的真正对手 谷歌,在10月中旬发布了强力的武器、Android 50以及三款全新智能设备。下面就来详细了解一下吧。



# 谷歌低调更新Nexus设备并发布Android 5.U



北京时间10月16日凌晨,谷歌在其官方博客上发布了其最新版操作系统Android 5 0: Lollipop,并同时发布了三款硬件设备。除了早就被"剧透"得人尽皆知的Nexus 6手机和Nexus 9平板电脑之外,谷歌还带来了一款为Android TV打造的硬件产品——Nexus Player。

## 不用運用的 Nexus 电话



Nexus 6智能手机由摩托罗拉移动代工。Nexus 6所配备的5 9英寸显示屏清楚地表明谷歌将进入"平板手机"领域。该机屏幕采用2560×1440像素分辨率。其他硬件配置包括了高通Snapdragon 805处理器、Ardeno 420 GPU和3GB的内存。谷歌表示,这些硬件强大的计算能力结合在一起,使得该手机在播放高清视频时十分流畅。

和摩托罗拉旗舰手机Moto X一样, Nexus 6的扬声器为前置,设置在屏幕的上下两侧。 Nexus 6的前置摄像头为200万像素,后置摄像头为1300万像素且具备光学防抖功能。Nexus 6将搭载摩托罗拉的Tubor充电器,可以在15分钟内充满Nexus 6所配备的3220mAh电池(电池使用时间大约为6个小时)。Nexus 6裸机售价649美元(约合人民币3975元),于10月29日开始接受预定,11月发售,有32G和64G两个版本。

#### 制持已久的 Nexus 宇服

谷歌的前两款平板电脑分别是由华硕代工的Nexus 7和三星代工的Nexus 10。如今这款最新的Nexus 9则由HTC代工。Nexus 9采用8 9英寸、2048×1536像素显示屏,屏幕比例4 3。这种尺寸使得它介于iPad Air和iPad mini之间。此外该机拥有160万像素的前置摄像头和800万像素的主摄像头,电池容量为6700mAh,续航可达9小时。

像老款Nexus 10平板和新款Nexus 6智能手机一样,Nexus 9的立体声扬声器同样配置在正面,采用Nvidia公司的Tegra K1双核2 3GHz处理器和Kepler DX11 GPU。谷歌表示,尽管尺寸比较大,但它的轻薄使得单手操作也很方便。由于采用了超薄边框和金属拉丝工艺,充满怀旧气息。

Nexus 9有黑、白、金三色可选,容量分为16G和32G两种,于10月17日开始接受预订,11月3日发售。16G版本售价399美元(约合人民币2443元),32G售价479美元(约合人民币2934元),支持LTE网络的32G版本售价则为599美元(约合人民币3669元)。

此前的Nexus平板电脑定位为娱乐功能,新款 Nexus 9平板电脑定位为家用和办公功能。配件中包含 一个可选的键盘。





## e新之外的 Name i Name

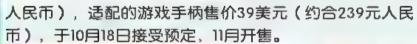


6月的I/O大会上,谷歌推出了全新的Android TV,这次谷歌则为其配备了一款硬件设备Nexus Player。Nexus Player由华硕代工,是一款可以播放任何Google Play上的电影、音乐和视频等内容的流媒体播放器。用户可以将Chromebook、Android或iOS设备上播放的内容通过Nexus Player投射到电视上。

这个设备同时也是一款Android版游戏机。通过 Nexus Player,用户可以使用游戏手柄在电视屏幕上玩游

戏。而需要出门时,还能接着在手机或平板上继续玩,观看视频和听音乐也同样如此。

Nexus Player裸机售价99美元(约合606元





## 



Android L的 "L"终于有了注解——Lollipop(棒棒糖),延续了此前甜品命名的传统。Android项目主管Sundar Pichai在谷歌官方博客上写道,Lollipop是Android迄今为止最重大的版本更新,针对开发者它提供了多达5000个的新API接口。

如之前I/O大会上

公布的预览版一样,Lollipop不仅仅为智能手机和平板电脑而生,同时还支持小屏幕的智能手表、大屏幕的电视乃至汽车,用Pichai的话说,Lollipop为人们交互的各种尺寸的屏幕而生。

Material design是Lolipop贯穿全部平台的设计美



学、拥有多种色彩和层次、能够相互来回滑动,但却仍然具有空间感和一致性。比如底部虚拟按键变成了三角形、圆形和方块的线条。Material design旨在统一Android设备之间的体验。正如Pichai所说,当用户从一个屏幕转向另一个屏幕时,视觉体验能够保持同样的感受。

除此之外,Lollipop还在用户体验上进行了改善,比如关联搜索——用户可以在搜索时直接进入搜索页面,谷歌会自动记忆搜索结果;最近应用菜单也得到重新设计;通知系统不再是只使用顶栏那点面积,新消息可以显示在一个更大的消息框中;Lollipop还增强了环境感知能力,比如智能手机能够告知用户蓝牙是否连接到智能手表上。此外,Lollipop的图形性能进行了提升,同时引入更省电的设计,在WI-FI射频、数据信号、蓝牙、GPS、CPU上面进行省电优化。

Android 5 0毫无疑问将率先搭载在Nexus 6、Nexus 9和Nexus Player上,而之后,Nexus 5、Nexus 7、Nexus 10以及Google Play版的几款设备也将吃上"棒棒糖"。

#### 



北京时间10月17日凌晨1时,苹果在其秋季第二场发布会上正式发布了IPad产品线两款新品——IPad Air 2和IPad mini 3。在花了半小时左右介绍完曾多次讲过的各种软件、应用特性后,苹果终于公布了新IPad设备,且与此前泄漏的信息基本一致。

苹果最先强调了iPad Air 2机身变得更薄,仅6 1mm,比传闻中的7mm还薄,相比前代iPad Air的7 5mm薄了18%,被苹果称为"全世界最薄的平板"。"薄了又薄"的iPad Air 2重437g,屏幕大小为9 7英寸,分辨率2048\*1536,且采用全贴合屏幕,反光率降低了56%。配置上,iPad Air 2采用64位A8X处理器,比A7快40%,CPU性能相比初代iPad提升了12倍,且预装了最新的iOS 8 1系统。

iPad Air 2还配备全新

的ISIght相机,像素为800万,光圈24,且支持Burst shot高速连拍功能和延时摄影。虽然机身变薄,但 iPad Air 2的摄像头并未突出。此外前置摄像头也有所 提升,22光圈和FaceTime HD摄像头,使得进光率增

加81%、iPad自拍和聊FaceTime变得更给力。不过iPad Air 2电池续航仍保持在10小时左右。



另外,iPad Air 2增加了金色版本,Home键也毫无悬念地加入了Touch ID,且支持Apple Pay,音量键的设计也在向iPhone 6靠拢。不过和iPhone 6不同的是,由于没有NFC芯片,iPad Air 2仅支持应用内购物,而不能在商店里购物。至于iPad mini 3,发布会上仅一句话带过。除了加入Touch ID和金色版本之外,其他方面相比iPad mini 2基本没有改变。

价格方面, iPad Air 2 Wi-Fi版售价为: 16G人民币3588元, 64G 4288元, 128G 4988元; 带蜂窝移动数据的iPad Air 2目前只有美元售价: 16G、64G和128G版本售价分别是629美元、729美元和829美元。

IPad mini 3 Wi-Fi版2888 元(16G)起售,64G和128G版本售价分别为3588元和4288元。带蜂窝移动数据的16G 529美元,64G 629美元,128G 729美元。IPad Air 2和iPad mini 3 都于美国时间10月17日起接受预定,第二周发货。此外,有个好消息就是iPad mini 2和iPad Air都有降价,iPad Air和iPad mini 2分别降价100美元:iPad mini 2 299美元起售,初代iPad mini 249美元起售。

狂野孤宝 用描述

# 游戏坊



本作是一款操作类

似跑酷的赛车游戏,玩家只需用手指在屏幕上轻轻一划,就能够改变赛车的行走路线,特定的操作甚至还能够让赛车使出华丽的特技,即使是不擅长玩赛车类游戏的玩家也能够轻易上手。游戏以80年代的加尼福尼亚为舞台,能让玩家体验到80年代警匪追逐的快感。游戏剧情以做任务为基础,主角需要驾驶自己的爱车征服每一个区域,一个区域里面会有不少的任务,按照自己喜欢的顺序完成任务,再打败该区域的BOSS后即可征服该区域。游戏内的任务种类共7种,有

警匪追逐、完成特技、打败BOSS等等,玩家完全不会因为反复做相似的任务而感到烦躁。在车辆方面,游戏中一共有30辆获得授权的车辆,玩家还可以根据自己的喜好去改变车的车种、性能和外观,创造出只属于自己的爱车,改造的资金需要通过完成任务获得,也可以通过课金内购道具来达成。





Android/iOS



由制作过《回忆三部曲》、《恶意》等动画的知名动画工作室Studio

Cyrac E EM ANG E ATTEMS

4℃参与开发的本作,在一开始就获得了玩家的高度关注。本作是一款以NAZO剧场为舞台的文字解谜游戏,玩家需要不断解开各幕故事中的谜题来推动剧情的发展,最后再解开"月之族歌谣"所隐含的谜题获得"月之王宝藏"。游戏目前共分为9幕,每幕10章,每一章都包含了许多深度的解密玩法,对玩家的逻

辑思维和推理 能力都有着较

高的要求。并且在每章的背景中找到了隐藏提示道具的话,还可以使用它们在"小谜题"和"中谜题"得到提示。游戏内置日、英、西语和中文,因此国内的玩家也可以无障碍体验游戏的乐趣。不过游戏每一章的解锁都需要消耗一张入场券,此券只能通过游戏内商店购买或通过系统每日赠送的方式获得,购买解谜提示也需支付额外的费用,因此如果不课金的话,需花费较长时间才能通关。



#### Android/iOS



Mary Aller



有那么几种所有人都会爱不释手的小玩 是刮发票, 刮开涂层时那种忐忑不安着实让

人心跳加速。本作是一款以"刮"为核心的动 作游戏, 所有要素都围绕其展开, 如果刮发票 总没刮出好东西,那么可以来这款游戏中试试

手气。以游戏 🚾 中的战斗为 例、说到海盗 那自然会想到



船战。敌船上会分布着好几个可刮开的圆点。设定好我 方炮弹的角度和力度、成功命中圆点的话、圆点就会被

某天、突然降临

刮开,若是出现宝箱则玩家获得奖励,出现"S" 字样则敌船会发生爆炸。玩家所拥有的海盗船可 以通过组合不同部件进行强化和设计、部件要消 费点数在商店购买。搭乘的船员则要通过刮刮刮 获得、船员会拥有各自独有的强力必杀技、在战 斗中会左右战局走势。



# 的谜之音乐彗星让城 镇里的音乐出现了问 题,为了夺回失去的 **一种人工 还原原曲。**

Android/iOS

订音未来 卡片收集 迷之音乐

乐曲,初音和朋友们一起踏上了冒险的旅途。本作是一款以初音末 来为卖点、带RPG要素的卡片收集类游戏、玩家可以一边聆听着V家 名曲一边在地图上探索。不过一开始曲目是不完整的,在关卡中获 得音符后BGM会逐渐补完,当收集完关卡内的所有音符后即可成功

在地图上行动时会遇敌,此时就需要利用卡 片来进行战斗。玩家可事先配置好备用卡片、战 斗时每回合可最多同时使用三张卡片用于发动攻 击,选择相同图案的卡片还能发动技能,发动攻 击后的卡片需经过一定回合数的冷却后才能再次 使用。当然想要获得强力卡片自然也就少不了课 金要素了。另外,在地图上行动的Q版初音是可 以自由换装的,玩家可将其打扮成自己喜欢的造 型。在官网事先登陆邮箱可在游戏中获赠礼物、 感兴趣的玩家可干万别错过了。





Android



以中世 纪欧洲世界 为背景、与 怪物进行战



斗的暗黑幻想系RPG,为了追求珍稀道具而反复潜入地牢

进行战斗的砍杀探索型作品,便是本作《尊者传奇在线》了。游戏是正统的3D MORPG. 玩家可选择的职业有"守卫"、"法师"和"猎兵"三种,在营地接下任务,然后前往地 牢闯关。每个地牢关卡中都会出现大量的怪物,玩家要以华丽的技能将其击倒,然后与同 **坐一起并扁战斗讨伐领主级怪兽。完成任务推进故事后,游戏中还会解锁遍布大量强敌的** "史诗她牢", 可以消耗玩家在闯关过程中获得的"史诗钥匙"进入。挑战史诗她牢可以 获得超珍贵的传说级道具。另外游戏中还有独特的"才能系统",消耗玩家获得的才能点 数、就可以为玩家的角色技能增加各种特殊能力,例如属性攻击力上升、气绝率上升、技 能冷却时间短缩等等。搭配方式多种多样,可以让玩家塑造出最适合自己战斗风格的角 色。最后本作还支持3名玩家同时进行的协作攻略和相互对战、相当有趣味性。







# FINAL FANTASY







本作采用课金收费制、是-款通过输入日语假名来打倒敌人的 "打字RPG"。"《FF》系列"的 历代角色会在游戏中登场、玩家可 根据角色特性编成自己的队伍。攻 略难题关卡。核心系统即是给日语 单词注音、对日语水平有一定要 求,随着战斗场数的累积,角色们 的能力可获得提高。由于输入界面 与手机自带的日语输入法一致、玩 家在熟手后,自己发日语短信的速 度也能得到显著提升。游戏的UI界 面和背景色调与《交响旋律 最终幻 想》非常接近,人设也完全引用,

玩过后者的玩家应该有相当的亲切感。另外,目前下载游戏的玩家可进入不定期开放的特 殊训练关,能在初、中、高三个难度不消耗点券进行打字练习,也能用来试验角色技能和 **装备饰品的强度,完成不同难度的训练还能获得对应奖励。** 



# ROROLO CROS

# 以成长和铜学之名,

# 充满最泪与欢笑的冒险即将启程!

308

波波罗古罗伊斯牧场物语

ホボロクロイス牧地物語

Manualous 日本 全集日主定

斯牧场物语 作不仅包含 RFC 的冒险要素,也引入了"《牧场物源》系列"中种植作物与照顾动物的模拟 经营元素。虽然目前公开的情报有限,但作为

"《波波罗古罗伊斯》系列"久违的新作,许多玩家想必已经对本作究竟是一款怎样的作品 而好奇不已了吧?那么就让我们先来了解一下目前公开的情报吧。

# 拯救世界的大冒险

在本作中皮耶多罗王子(ピエトロ王子)、 娜露西亚(ナルシア)和白骑士等系列前作中的角 色都会悉数登场。在系列作品中被玩家所熟知的波 波罗古罗伊斯王国(ポポロクロイス王国)和全新

登<mark>场的</mark>加拉里<mark>大陆(ガラリランド)将会作为冒</mark>险的舞台。



光从游戏标题,诸位玩家可能已经猜到本

在等待養皮耶多罗王子。 的居民,也有危险的敌人



▲生日会上皮耶多罗王子与玛娜梅拉的邂 近,揭开了整场冒险的序幕。

和平的波波罗古罗伊斯王国境内,突然接二连三地出现了许多谜样的魔物——黑兽,这让波波罗古罗伊斯王国的国民们都苦不堪言。在皮耶多罗王子 13岁的生日宴会上,出现了一位名叫玛露梅拉(マルメラ)的美丽女性,作为外交官的她专程从加拉里大陆赶来商量对付黑兽的对策。当皮耶多罗王子得知在加拉里大陆可以学到对付黑兽的方法后便决意独自前往。可是没想到这竟是幕后黑手侵略波波罗古罗伊斯计划的一部分,通过玛露梅拉发动的转移阵

来到加拉里大陆的皮耶多罗王子发现了幕后黑手的真面目。于是,为了拯救波波罗古罗伊斯王国和加拉里大陆,皮耶多罗王子与信赖的同伴们一起踏上了冒险的旅程……

# **全人怀念的美丽风景**

波波罗古罗伊斯既有热闹繁华的街市,也有静谧 广袤的森林,人们在这里安居乐业,享受着宁静的生 活。在这里玩家们不仅可以看到系列前作中那些让人 怀念的景色,也会遇到熟悉的 NPC 们。

▶如童话绘本般的场景画面。



# 让玩家沉醉的正统冒险大戏



▲ 攻击方法因角色而异,因此在战斗中如何进行 选择就比较考验玩家的策略性了。

活提供各种各样的帮助。

在波波罗古罗伊斯的郊外和迷宫中潜伏着各种各样的魔物,为了守护王国的和平,皮耶多罗王子和同伴们必须与这些魔物交战。本作采用的是指令选择式战斗,玩家可以选择合适的角色"特技"来推动战斗的进程,简单的操作让第一次接触游戏的玩家也能轻松上手。此外,角色们也会随着战斗经验的累积而逐渐成长。

# 温暖的牧场生活

随着故事主线的推进,玩家可以使用世界各地的牧场来栽培作物并饲养可爱的动物。收获的物品可以进行出售兑换成金钱,也可以作为冒险途中的道具使用。在波波罗古罗伊斯的世界中除了人类外还生活着妖精与龙族,它们也会为皮耶多罗一行人的冒险增添缤纷的色彩。比如在牧场上出现的妖精就会为皮耶多罗王子的牧场生



▲数量丰富的作物和动物也会让玩家在冒险生活外体验到悠闲的牧场生活。

DESERVED CV: DEEP

CV: 析笠愛

游戏的主人公,不管对方是谁都能温柔相待,并胸怀着战胜恶势力的勇气。在本作中,为了守护波波罗古罗伊斯的和平,皮耶多罗王子前往加拉里大陆,并踏上了漫长的冒险旅程。

魔女实习生,平日里如同皮耶多罗王子的大姐姐般,因为担心皮耶多罗的安危而奋不顾身地进入玛露梅拉发动的转移阵中,从而来到了加拉里大陆。

**国籍主要的正然另** 

等可磨正(伤目伤目磨王) 6 森皇野吃奶奶的珍磨王

CV: 大家明夫

原本一直与皮耶多罗王子是敌对关系,但在旅途过程中渐渐被皮耶多罗王子的特质所吸引,于是与其成为了同伴。擅长机械技术和制作发明,为了实现自己的野心而来到加拉里大陆。



永远穿着一身亮眼的白色盔甲,是一名满腔正义感的热血骑上,因为踏入了一个不知何人设置的陷阱而被传送到了加拉里大陆。



新角色

开始执行任务

# 莉维・克蕾特

वी कताह । एकिक

新篇章的剧情建立在前作上,以"螺旋之树"内部发生的故事作为续篇。"开辟螺旋之树,调查内部的异变"成为了故事的中

心。本作中 还加入了新 角色和新武 器,还有新 种类荒神。

**声优:** 金兀寿子 **神机:** 勇士之镰 (ヴァリアントサイズ)

# 新神机勇士之黨



本作新加入的敌 人,外形如黑豹、背上 披着类似骨头的外壳。 肩部两侧还各长着一只 巨大的手,手上的利爪 可以让人感觉到危险的 气息。

新荒神擅于使用自己的两只巨手来攻 击, 而且会远距离突袭玩家、除此之外, 其 近战的能力貌似也不弱。



▲新荒神向玩家渐渐走来。



▲新荒神的攻击方式之一,巨大的。美电还会伸出剑刃,如此 大的攻击范围要怎样才能顺利地躲避呢?

"血之狂怒"是通过在战斗中达成'誓 约"才能够发动的新技能,成功发动后可 以让角色的能力大幅度强化,效果虽然强 力,但是发动的条件会略微复杂,灵活运 用好"血之狂怒", 会对攻略游戏有着不 小的帮助。下面就介绍一下发动步骤。



△曹鈞的利炎有很多。这成难度越高。阿鈞克成后中企之在各 效果提升的能力就越多。

# 解放极限之

人们之证多发动时命色多上会有企色为苦的特效。同时命色的能力的

## 加之狂怒的发动步骤

- ①要通过攻击敌人让屏幕左下角的 "种机暴走率"这到 100% 以上 ( 兼 高 400%) 点点
- ②消耗 100% 的种机暴走率,启动 神机的"感应控制"系统,屏幕右 侧套出现"誊约"的条件。
- ③选择为了履行"参约"而要欢告 的目标敌人。
- ④选择要对该敌人履行的"参约"
- ⑤在30秒内达威誉约后就可以发 动"血之狂怒"。

上報介紹了本作的序章剧情和女主角玛格诺莉亚的多种职业,第一主人公的情报也终于在本辑姗姗来迟。这次的主人公不再是荒郊小村的平头百姓,而是骑士团三铳士的领袖。此外,持有新水晶力量的角色和职业也会在下文中加以公开。
文 胧月 美编 香山





# 正数法国三統士宣动

正教骑士团是水晶正教作为"信仰守护者"而创立的武装组织,伴随着正教的历史存续至今。教团委任指挥骑士团全军的三位最高统帅,被称作"三铳士"。三铳士持有与其他骑士截然不同的白狮子纹章,从古至今均是骑士阶层的崇拜对象。



本作主人公,16岁少年,名门泽奈奥尔西亚家出身。几年前先代当主辞世,他继任为现任当主。拥有四年的留学经历且成绩优秀,学满回国加入正教骑士团。不久后,他也像泽奈奥尔西亚家历代当主一样,坐上骑士团核心、三铳士的领袖宝座。在水晶正教与艾塔尔尼亚公国的和平调印仪式上,他担当法王阿妮艾丝的警卫工作,但还是没能应对接连发生的变故。





# 新水晶力量的持有着

少数民族女性, 战斧的水晶力量持 有者。她拥有与精灵 交流的能力,使用 一把造型奇特的老 式铳,发射炮弹的同 时,也能用铳尖的斧 枪砍刺。



海精谱和亚新职业山

解锁战斧职业后, 玛格诺莉亚便可进行换装了。这是擅长远程攻击的重炮手,不仅拥有攻击全体的技能,也能施加多种辅助效果。

展情况都能方使地从她那儿获得。











▼能够降低敌方 行动速度的缓速 魔法,魔法的咏 唱时间会以进度 槽表示。

一人间蒸发,消失后令敌人无法锁定自己,过一段时间后失效。虽然是非常好的保命和接近技能。不过这毕竟是个团队游戏,需要谨慎地选好时间后使用。











▲▶希瓦的攻击招式非常多样。聚 有近战的"吹雪"。 也有从地窗长 出冰幕的"陈结世界"。 绝对零度 必杀传"贴石少烯" 临端传统在







南方武外,也能将雷击 京方武外,也能将雷击 天雷这种最基本的雷





使用雷击的召唤着,同样于《FF II》初次登场。 在系列大多数作品中均以老人的姿态登场,不过本作中 则呈现为黑豹形态。拉姆的攻击同样非常多样。在地面 流窜的雷击就分为直线型和蜿蜒型两种。近距离可用法 被击退玩家。还能通过瞬间传送来戏弄探索者们





▼芬尼尔的爪子、 咆哮和飞扑都是 野兽特征的攻击 方式,它也会把 探蒙者侧吸送自己 身体,造成 HP和 AP的双重伤害。

巨狼形态的灵活型召唤着《能够使用水票和冰系魔法》但主要攻击方式依然是近战和它用锐利的爪子撕裂敌人。加之行动极为敏捷。 今对方完全没有喘息的机会。芬尼尔的行动很难预测。 旦把握到其位置。就是定要把握机会对其造成伤害。







全系列的最强龙王。全系列惟一从初代开始就一直登场的召唤兽。它会喷吐多种属性的 吐息,从高空向玩家俯冲攻击。有力的属巴也会发动扫击。玩家一旦大意失误。就有可能遭到团灭的厄运。由于要面临空中战的考验。推荐玩家使用远程职业与之交战。

# 特色战斗。

组队游戏时的第一要素是同伴之间的 连携。这次先介绍提高连携作用的要素之 "共鸣"。普通攻击是无论如何都不能触发 共鸣的、探索者们需要以技能呼应。技能对 敌我双方使用均可。 旦成功共鸣。 解幕在



上角的水晶标记便会出现数字。《《表连携已经成功》随着共鸣的持续。对敌人造成的 伤害值会逐渐提到。图复魔法的回血量也会提高。然而如果技能之间没有衔接好。他 会导致数值缓慢下降。从两中断连携。







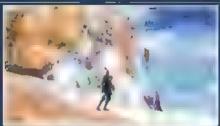
击破召唤兽以肩。探索者们可获得它们的力量。在战斗中幻化使用。每场战斗 中的幻化次数是受到限制的《屏幕左上角的共鸣标记下方有《条弯槽》需要将该槽 积蓄至最大方可发动幻化。季同召唤兽的幻化必杀技在威力上有所差别。







▲希瓦和拉姆的幻化必杀技。



# 《最终幻想》历代经典角色登场!

除了召唤兽以外。我们还看到了诸多历代主人公的身影。他们和召唤曹一样可成为玩家 的幻化对象。获得条件是不是也和召唤善学样。需要先行击败他们呢》



# 光盘视镜 文 白菜 美编 咕噜

随着近年来轻小说作品越来越 多地动画化。关注这一文学体制的该 者也是是来连多。"电击文库"无 疑是这一项域之中的佼佼者,英旗。 1-2人

PSV

电击文库 战斗巅峰

电击文库 F GHTING CL MAX

SEGA

日版 預定2014年11月13日

6664日元

下传票作品厘出不穷。时间"响击攻擊"例刊20厘年。在"响击攻擊 Va SEGA" 的紀念计划中开发画成的2D 对战神斗作品《电击文章 战斗撤崃》于2014年3月 18 日在街場上書献。之居亦兩定移植至PS3 和IPSV 平含上。如今发售日临近、让

我们来一起听解下这款作品的魅力。

于 电击文库"轻小说中登场的角色们齐 聚一堂、展开梦幻般的战斗!街机平台上大受 好评的 2D 对战格斗游戏、终于也要来到 PS3 和 PSV 平台。家用机、掌机平台上的各种独占 新模式和自定义系统。势必让喜欢这些作品的 玩家享受到前所未有的满足感。



▲可操作角色与对战中可唤出的援护角色组成2人小队参加战斗。 享受只属于本作的梦幻战斗吧。



以电击文库作品的人气角色





#### 《灼眼的夏娜》

原作:高桥弥七郎

人称"炎发灼眼的杀 手"、披着红莲般长发的 少女。以讨伐吞噬人类的 "红世之徒"为使命。



#### 《刀剑神域》

旗作。川原砾

"血盟骑士团"公会 副团长。拥有高超的细创 突刺剑技。被敬称为"闪



## **国《漆黑的子弹》**

"天童民间警备会 杜"所属的民警。与搭档 一起跟寄生生物原肠动物



#### 御《魔法禁书目录》

坂 直作: 镰浊和马

在常盘台中学上学的 瑟 少女。拥有"超电磁炮" 的外号,是强力的电击能





#### 《噬血狂袭》

原作。三云岳斗

为监视"第四真 祖"而由狮子王机关 派遗而来的见习"剑 巫"。使用灵枪"雪 靈狼"战斗。

# 简单操作即可实现的激烈战斗。

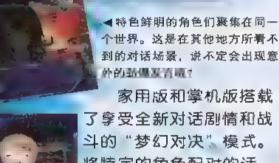
攻防。变强的诀窍就在于对角色的爱



# 原创家用模式金面搭载!

由电击文库全明星上演的梦幻之战,在家用机和掌机上再度进化!追加的大量原创模式,让角色和作品的魅力进一步散发出来。

# 梦幻对决 中交织新的浪漫!





了享受全新对话剧情和战斗的"梦幻对决"模式。 将特定的角色配对的话, 就会看到特殊的交流和战 斗演出哦。全明星大乱斗 的感觉就是这样酷炫!



#### 《龙与虎》

原作: 竹宫悠由子

因为性格凶暴,被畏称为"掌中老虎" 的少女。实际上是个爱哭鬼,还比较震失。



#### 《我的妹妹哪有这么可爱》

原作: 伏见司

运动万能、成绩优秀的初中2年生。 拥有喜欢"妹系"日游戏这一特殊的障好。



#### 《魔法科高校的劣等生》

原作: 佐岛勒

以肖席成绩考入魔法科高校的精英,擅长冷却魔法。惟一的缺点是"重度兄控"。



#### 《无头骑士异闻录》

原作: 成田良悟

池袋的专职储款人。非常讨厌扭曲 或蛮不讲理的事,生气的时候被称为"池 袋最强的男人"。



#### 《加速世界》

原作: 川原砾

梅乡中学学生会 副会长。因其美貌被 尊称为"熙雪姬"。



#### 《葽球社》

原作・苍山サグ

因某些缘由转学 至慧心学园的篮球杜 王牌。母亲是日本舞、 父亲是茶道的老师。



#### 《刀剑神域》

原作: 川原砾

在网络游戏《刀 剑神域》中被称为最 强的黑色剑士。以二 刀流进行战斗。

通过战斗获得的点数能够用来开放角色 的颜色、插画和音声等特典内容。还有游戏 中并未实际使用的音声哦。



▲游戏中出现的各种插画, 能阅览。

练习连段的"训练 模式"和竞争高分的"挑 战模式"。等丰富多彩的 模式均有搭载。练好自 己的本事,在"网络模式" 下线上挑战其他玩家吧。 网络模式中分为可以与 实力相近的玩家随机对 战的"等级配对",以 及创建房间自由对战的 '玩家配对"两个模式。

# 原如临城市敌吧。



对特定方向进行练习。

练模式可以详细设定对手的行动,针 ▲可以选择两个模式下的线上对战。与全世 界的宿敌们战斗吧!

# 战场的女武神》角色追加!

继 SEGA 自家来自《VR 战上》的结城晶和陈佩在本作中以 BOSS 角色客串并转正登场之 后,家用机版和掌机版发售之前又震撼追加了大量新角色,其中竟然包括来自《战场的女武 神》的塞尔贝莉亚和艾丽西亚。至今可操作角色已达14名、相信日后除了电击文库的角色外、





## 收集更为细致的游戏信息









# 在新世界里战个痛快!



#### 308 海贼王 超级顶上战争X

本作是NDS平台的"《海贼王 巨人之战》系列" 转战3DS后的首部作品,作为一款乱斗型ACT。玩家 可操纵《海贼王》作品中的众多角色进行冒险。可最 多4人同场竞技。玩家需利用场景中的道具和地形来 与敌人展开殊死搏斗,并夺取最终的胜利。本作中登 场角色超过85名。除原有、已登场过的经典角色外。 新篇章中的罗、多弗朗明哥、藤虎、巴吉斯等人也会 相继登场。对战场地方面则收录到了漫画最新的角斗 场。定能让玩家体验到不亚于原作的魅力。

游戏的上手难度并不高,普通攻击配合十字键、跳跃、冲刺等按键就能轻松打出华丽的组合技。 除此之外,还有更加华丽的必杀技和合体技,以及有更高实用度的同伴配合技巧,让喜欢炫酷战斗的画 面党和看中操作的技巧派都能乐在其中。游戏的场景要素非常多,除了层出不穷的道具外,还有各种威 力强大的武器和骑乘物,即便是操作稍差的玩家在强力道具的辅助下也能意外地杀出一片天,使用远程 攻击类道县玩"猥琐流"也不失为一个好方法、这种不定因素也是大乱斗类型作品的魅力之一。

除了单机游戏中可以在丰富的对战模式里与AI厮杀外,本作还对应线下与线上两种联机模式,玩家 可以跟同伴方便地进行联机对战,决定谁才是新世界最强!



▼在混乱的战场上求生存







▼仇人见面, 分外眼

# 金钱、女人。。。。充斥着欲望的人汀户



本作的剧 情 设 置 在 江 户 时代。身为锻

人打产物告标

造师的主人公"创司"因患不治之症寿命仅余1年,但他还是如同飞蛾 朴火般地前往了不夜城"丹屡夜"。在这座游乐都市开起一间小小的工 房・・

在游戏中玩家作为刀匠基本没有战斗力。需雇佣保镖方可前往迷宫 展开冒险、收集各种素材用于打造武器或装饰品。打造出的装备性能越 好。所能卖得的金钱也越多,此外还能通过完成居民的委托获取报酬。 或是去赌场一掷千金。赚得金钱后便能前往"娘郭"与姑娘们展开近距 离交流,具体分为前戏和后戏两部分,结合触摸操作的福利系统在PSV 平台上早已司空见惯,玩家们也应该心知肚明了。清花、朝香、夕雾三

位女主角华美的外表下都暗藏着各自的悲惨故事,行将就木的主角能否解开她们的心结。在物欲横流的 不複城谱写出真正的恋曲呢?



▲在迷宮中探索时会遇到强力的BOSS ▲强化武器的过程是一个迷你游戏。 级怪物,此时就看保镖们的实力了。



评价越高、强化效果就越好。



▲有钱就可以去"娘郭"挥霍,选择 一位妹子后便是福利时间。

# 背负巨额债务的小学生归来!



《英雄银行》 剧情完结的数个月 之后,"七服神"

308 日版 1

在胜堀町出现了。这个用实力压制了日本全国各地的神秘集团,让主人公 豪胜快斗束手无策,而好伙伴天野流也被卷入战斗中自此失去联系。这 时。日本总理大臣突然出现在快斗面前,希望他能够将日本从七服神手中 解救出来。因为接受了政府资助而背负上一兆债务的豪胜快斗,和政府派 造的特工及神秘生物一同踏上了全国之旅。

在上辑的"试玩报告"中也提到过,本作新增了双人战,会有长期 操纵同一名角色而耐力不足以及召唤同伴出来挡刀的新要素。本作的另 一大卖点是场景数目的增加,故事不再局限于前作的胜堀町之内,玩家

能前往日本各地、与不同的斗商碰面,并擦出更激烈的火花。游戏的初回特典会附赠梨之妖精"船 梨精"的英雄装、喜欢这个疯疯癫癫的吉祥物的玩家,赶紧入手本作,到游戏中体验梨汁喷射吧!

虫无兮



▲神秘生物"猪蓄金"是政府派来监 ▲游戏中貌似还存在双人攻击的要素。 督主人公有没有好好还钱的监督官。





▲船桑精的招式充满了个性, 威力什 么的反而是其次了。

# 只有四日的圣杯战争。开幕!



自从"《Fate》 系列"动画化以来、 型月的作品在一般向

女字實驗

Fate/nonov staraxia

フェイト/ホロウアタラクシフ

ACG圈子中就拥有了极高的知名度。本作原本是2005年于PC平台上发售的 《Fate/stay night》的FAN DISC,此次如同前作一般登陆PSV平台,同时还 是第一次全程语音化,在型月FANS的眼中一直保持着极高的关注度。

本作讲述的是《Fate/stay night》之后半年的故事。由于前作女主人公 之一远坂凛进行第二魔法实验失败,导致冬木市变成了无数可能性汇集之 地,而本应消失的从者们也再次出现。没有了战斗的理由,大家都过着平稳 而幸福的生活。然而在这安稳的生活背后,另一个圣杯战争正在悄悄展开,

而那是只会持续四天的、不断轮回的圣杯战争……游戏中新增了卡莲和巴泽特两名重要角色,她们身上 有着这次事件的关键因素。PSV版除了继承PC版的本篇和迷你小游戏外,还新增了名为《胶囊从者》 的全新塔防小游戏。玩家将扮演小学生"士郎"和"凛",从胶囊中召唤出各种既视感强烈的迷你从 者,来从坏人手中保护冬木市的和平。



责制作。给跪。



▲动画依然由高精度的 ufotable 来负 ▲前作中搏命厮杀的三大从者、如今 ▲《胶囊从者》的战斗画面,似乎挺 其乐融融地以家居服齐聚一堂。



好玩的。各种迷你从者也是一大看点。

# 童年的经典角色人集合!



神子 化二烷烯色大集合 高幻神神事会 F 不 雄キャックタ ズ 大集合 SFトタハタハ ェィ

本作是一款为纪念漫画家藤子·F·不二雄老师诞生80周 年,从而动员了其笔下的哆啦A梦、小超人帕门和叮当猫等60多 名人气角色登场的纪念作品。在游戏中玩家需要操控骰子让角色 踏上冒险,并通过召集同伴、触发各类剧情事件、与对手进行战 斗和获得各种各样的道具等方式推动置验的进程。其中不少剧情 事件都来自于漫画中的经典场景。想必这款游戏届时也会勾起不 少玩家的儿时回忆。本作中还有锻炼玩家反应能力、音乐节奏

感、估测能力等形式丰富的益智休闲类迷你游戏,比如在听胖虎演唱会时,玩家需要避开四周恐怖的音符 免受胖虎的"魔音"伤害: 3分钟泡面游戏则需要玩家自己估计泡面的准确时间, 过早或过晚打开泡面的盖 子都算失败等等。并且由于大多数迷你游戏都以多人联机为卖点,因此本作也是一款可与小伙伴同乐的游 戏作品。 文 库玛,



的反应速度。



胖虎的歌声记忆犹新……



▲ 1 对 1 的空气炮对决比拼的是玩家 ▲ 看过《哆啦 A 梦》的玩家想必都对 ▲ 在翻牌游戏中锻炼一下自己的"透 视能力"吧!

# 让十天集训开花结果!



动画《花舞 少女》的游

女字響岭

化复小豆 夜来复用复合剂

日輝

戏化作品,夜来舞部的少女们将在10天后迎来学校的文化节,她们 要刻苦训练。届时在全校瞩目的舞台上披露自己的歌喉和鸣子舞。 游戏分为AVG和MUG两个部分,AVG部分时玩家可以从夜来舞部 的五名成员中任选其一。以各自的视点展开剧情。面对学校内发生 的麻烦事和聊天做出自己的选择,进而影响其他角色的故事发展。 MUG部分则是每天放学后在屋顶上练习舞台演出、伴随各式曲目有 节奏地按键,让响板的声音与曲目节奏完美相合。剧情中出现的事

件CG图全部原创,除了以文化节为目标的夜来舞部活动以外,还有仅在本作中收录的学校合宿和泳池 事件。MUG部分收录了由MONACA作曲团谱写的原创角色歌,以及原作动画中的经典曲目,体验少女 们特有的民俗演出。 ル月



▲课堂上的对话事件,采用了当下已 ▲音乐小游戏,随着节奏正确输入按键。 经很流行的多视角互相干涉的剧情推 进系统。





▲ 校服外置 件和服的少女。手持油 纸伞和鸭子的排练模样熟态可掬。

# 突破命运。在黑暗之中寻找光明吧!



本作是以今 年4月放映的动 画《M3 其为黑 1/13 專方圖稱 系统之人的任务 M SS ON MEMEINTO MOR

钢》为题材的文字冒险游戏。为了调查突然在东京出现的侵蚀人类精 袖的黑暗——无明领域。8位少年少女被召集起来组成了调查队,就在 这里展开了各自的新故事。他们能在这扭曲黑暗的"无明"之中找到 光明吗?

在游戏中玩家要分别操作"无明领域"调查队的8名角色。以不同的 角度进行着各自的故事。本作强调以"视角"为中心,不但要以玩家操 作角色的角度去进行对话。而且部分谈话中也要从对方的角度来考虑接

下来自己要说的话。在故事章节开始前,玩家要选择一名角色去进入故事,玩家的一举一动都会影响甍 故事的进展方向,由于有8个人可以使用,也就导致了游戏的分支非常多,所以结局也会有不少,如何 才能够达到玩家所期待的结局,这是本作的一大看点。 文 乌冬)



游戏最初的剧情完全还原了TV版第 集,熟悉 TV 版的玩家完全不会感到 该角色的角度去和其他人对话。



▲在意节开始时要选择操作的角色,以



▲有时要配合对方说话时的心情来作 回应、不同的选择会对故事的走向有 所影响。

栏目主持: 阿鲁

文 Civily练

#### 收罗近期精品三线游戏

大家都说《智龙迷城》是个大坑,不过最近《智龙迷城》与《怪物猎人4 G》一起搞了个新的课金活动,于是小C还是果断入坑,结果钱包损失惨重啊。抽到心仪的卡之后却觉得一阵莫名失落,感觉也没想象中那么强大,大家还是要捂紧自己的钱包啊。



推荐给 动作游戏爱好者·原动画的粉丝

《忍者神龟》相信是不少人小时候的美好回忆,而在本作中玩家要扮演这些出身下水道的英雄,抵抗城市中的邪恶势力。游戏采用了

斜45度的视角,场景整体偏暗,对话时的动态立绘制作得非常精细。游戏时可随时切换四位神龟,它们各自的武器对敌人有着不同的效果,比如棍子的打击速度慢,但是范围较广,适合对付那种爱扎堆的敌人。打倒敌人后有机会获得能量对神龟进行升级,而调整道具、装备则需要在下水道基地里才能进行。此外,如果玩家觉得主线不能满足自己,还可以尝试一下游戏中的挑战模式,里面有着丰富的任务等待你去完成。本作较为忠实地还原了动画中神龟们惩奸除恶的热血风格,但较慢的节奏可能会让一些玩家觉得没有耐心,《忍者神龟》的粉丝们值得一试。

دی			
묽	Teenage Mutant Nin,a Turties		
	Activision	ACT	姜版



推荐给 喜欢萌妹子的玩家·音乐游戏爱好者 💌 🔳

72	Love Live	学园倜慨天	
14			
	角川Games	MUG	日版

自从"《初音》系列"在游戏世界打开一片市场后,一大波萌系路线的音乐游戏接踵而至。本作的画面非常精细,更难得的是妹子们不仅颜艺好,跳舞的动作也自然、生动。游戏的玩法是常见的根据特定符号在屏幕上进行触



摸,玩家需要根据爱心、星星的引导完成点击、划线等一系列连续的操作,而屏幕中的妹子也会随着节奏与你一起舞蹈。系统会在每次玩家完成游戏后给出评价,随着游戏的进行会解锁越来越多的服装,玩家可以把自己喜爱的妹子打扮得萌萌哒。本作无论音乐还是画面素质都较高,不过这款游戏被分为了三个版本来贩卖,而每个版本收录的歌曲较少,要想体验到全部曲目,钱包必须大出血。



本作是一款把飞行射击与横版过关要素进行结合、画面充满科幻风格的作品。游戏主要分为室内和室外两部分,在太空中玩家要控制飞船发射子弹并在复杂的空间中躲避障碍,而在太空中分布着一些要塞,当玩家



的飞机进入后会切换为主角进入室内的画面,此时需要控制帅气的主角拿着激光枪一边滑行一边射击,强烈的速度感和酷炫的爆炸效果给人带来很强的视觉冲击。虽说本作玩起来很爽,但对操作的要求并不低,到了中后期留给飞机和主角移动的空间会越来越小,玩家必须分毫不差地完成操作才能保持高速流畅的节奏。本作不仅爽快,也有着一定的耐玩度,喜爱动作游戏的玩家值得一试。

#### 推荐给 喜欢挑战高难度的玩家·特技赛车游戏爱好者

本作是一款充满想象力的赛车特技类游戏,玩家不再是在死板的赛道上驾驶, 而是要在空中跑道飞驰。游戏的画面特色



鲜明,赛道和相关元素看起来像是抽象的积木,再加上明媚的光线和蓝天白云,让人心情舒畅。游戏中的车辆操作手感与真实车辆有所区别,可能需要花一段时间去熟悉。车



辆在转弯的时候非常容易甩尾过度,下坠时会不自觉地翻跟头,并且赛道的边缘没有防护栏,所以误操作机率较高。不过等操作上手后,就可以挑战长距离飞跃、空中的圆环、浮动平台、螺旋跑道等各种奇特的任务。本作并没有太多的规则限制,玩家可以按照自己的方式来进行游戏,喜欢特技赛车游戏的玩家值得一试。

#### 推荐给 热爱动物的玩家 • 对医护感兴趣的玩家 📉 📗



本作是一款以救援动物为主题的育成类 游戏,玩家作为一个医护人员要深入到野

受伤的动物。本作以3D画面逼真地表现各种动物,不过动物与场景并不太融合。在游戏的场景中进行探索,玩家会发现袋鼠、考拉、大象等受伤的野生动物,玩家要通过触摸解来治疗它们的伤口,与此同时还会有一些被遗弃的幼年动物需要救援,玩家也要担负起把它们养大的责任。每完成一个任务都会获得一定的资金,而玩家可以用这些钱来扩大救援站的规模,收容更多可怜的动物。总的来说,本作把3DS的触摸屏与玩法充分地结合了

起来,互动感很强、但相比同类游戏并没有太大突破。







# 存档继承指南

第一次玩游戏的玩家会从前作《怪物猎 人4》(后文简称《MH4》)的内容开始游戏, 有前作存档的玩家则可以直接继承前作的存 档进行游戏。以下为可继承和不可继承的存 档内容一览。

# 可继承等

- ●角色 ※1
- ●主随从猫(メインオトモ)※1
- ●游戏进程(包括任务完成状态)
- ●道具
- 武器、防具、装饰品(包括发掘装备和随 从猫的装备) ~2

- ●护石
- ●金钱
- ●旅団点数(旅団ポイント)
- ●设施的升级状态
- ●到访猎人(ふらつとハンター)
- 随从猫同伴
- ●公会卡片(ギルドカード)的部分内容※3
- ●好友列表
- ●拼图菜单(パネルカスタマイズ)的设置



# -ふ可继承要素

- ●邮差的受信 BOX 中储存的任务、随从猫和公会卡片
- ●公会卡片第三页的"猎人生活日记"
- ●斗技大会的记录
- ●前作的总游戏时间
- ◆公会卡片的装备登录
- ●定型文的内容
- ●所有的公会任务(ギルドクエスト)、下 载任务(イベントクエスト)、挑战任务(チャレンジクエスト)

- ●扩张石滑杆的设定
- ●屏蔽列表
- ●调合列表被改变的排列顺序
- ●随从猫探险队(モンニャン队)的委托状况 ※1 除名字外、維承存料系統表示人角气品 外形、占备等性行支更 ※2 用真能不強化的方異企复等礼被限 九 的代参,强化所使用的金钱和会全部复录 ※3 除装备登成、前作了游戏时间、独入生活 上口和上技术会记录以外的人会与折内容

※1 除下载王务和提或任务从外的下载内容

继承专骤——

(1 启动《怪物猎人4G》 (后文简称《MH4G》), 在菜单中选 的"DATA CONVERT"。



②上屏画面显示存档继承的流程图和不可继承要素的说明,一直按 A 键确认即可。



③当画面上显示询问玩家是 否开始继承存 档时选择"はい"。



4 询问证家 是否愿意在 存档中追加 《MH4G》的 内容,同样选 "はい"。



多出现此画面后, 热拔出《MH4G》 的卡带,插入带 有《MH4》 存档 的卡带(下载版 插入SD卡)。



6出现此画面后, 热拔出《MH4》的 卡带或有《MH4》 的SD卡,重新插入 《MH4G》的卡带



或内含《MH4G》的SD卡。

了选"はい", 画面上会显示成 功继承的内容。



⑥ 选"はい", 游戏会再启动。



9 在主菜单中选 "CONTINUE" 就可以接着

《MH4》的 进度继续游 戏后能够更改不是 改一次是 放一次是 的外观,变



更完成后选"はい"即可开始游戏。

# 据点

在据点有各种各样的设施供猎人使用,利用据点的店铺可以买卖道具、制作装备、食用猫饭等等,与受付娘对话则可接受村任务,利用集会所可以与其他玩家联机进行游戏。各个据点还有其独有的设施,以下为据点使用的详细介绍。

# 据是画面

#### 上画面

当 NPC 的头上出现黄色对话框时,与 其对话可获取关于任务或者剧情的重要信息,有时也可解锁额外的任务。

# 据点操作

按键	操作
左滑杆	移动
十字键	选择选项或对话的人物
A	对话,确定/移动/利用设施
B B	取消
R	配合滑杆同时使用进行奔跑
Start	开启 / 关闭菜单



#### 下画面



- ●猎人搜索(ハンターサーチ): 处于线下状态时,点击可搜索附近正在玩《MH4G》的玩家。
- ②菜单(メニュー):打开菜单。
- ③公会卡片:点选后可确认自己的公会卡片。选择"编集する"可更改称号、自我介绍(自己绍介)、动作(ポーズ表示)和背景。点选装备登录为"登录中"时,公会卡片上会记录玩家和随从猫现在身着装备的信息。
- 动作(アクション): 让角色做出各种各样的 动作。
- ⑤好友(フレンド): 查看好友或屏蔽玩家列表、 在线上时还可进行好友登录申请和屏蔽其他玩家。选择"受信拒否设定"则可以进行具体的设定。
- ○据点迷你地图:左上为区域的名称,点击地图的设施标记后下方会显示具体的设施名称。
- ⑦ 現在的通信状态:显示玩家目前处于的通信状态。一般分为线下和线上,线下是指玩家离线进行单人游戏,线上则可通过本地通信(ローカル通信)和网络通信(インターネット通信)与其他玩家进行联机。
- ●到访猎人(ふらつとハンター); 查看到访猎人委托任务的完成情况。



- ○世界地图(ワールドマップ): 选择村落图腾的图标可前往其他据点,选择怪物头像的图标可进行探索任务。选择最上方的"一人游戏/多人游戏(ひとりで游ぶ/みんなで游ぶ)"可切换通信状态。
- ・ 玩家一览(プレイヤー一览): 在线上时可确认其他玩家的信息。
- 聊天(チャット): 在线上时点击 "键盘(キーボード)"可自由编集定型文,如果玩家在使用其他设施,不能马上接收信息的话,聊天菜单栏中会出现黄色的对话框提醒玩家接收信息。
- 股据点地图(据点マップ):点选后可切换到据点的迷你地图。

承机的游戏模式。 由前往已解锁的据点外,玩田前往已解锁的据点外,玩



## 据点设施

由于自宅、任务柜台、猫厨房、加工 屋等主要据点设施都会随着旅团的移动而移 动, 因此这些据点的使用方法均不在后文重 复,此后的据点只介绍该据点独有的设施。



#### 自宅

猎人居住的地方。调查房间中的床可存 档休息, 查看床附近的记事板可以管理随从 猫。调查道具籍可更换道具和装备等。与提 供房间服务的艾鲁猫对话可进行 DLC 下载、 鉴赏剧情动画、并可直接让随从猫探险队出 发进行探险。房间中还有"《MH》系列" 中的吉祥物小猪。在树海探险解锁了新的小 **迷**船站后可绘小迷场站

#### 巴尔巴雷 (バルバレ)

巴尔巴雷是一处以集会所为中心、然 后由数量众多的大篷车所汇聚而成的特殊据 点、也是本作中猎人最初拜访的据点。由于 巴尔巴雷是情报、人才和物品的集中地,因 此在猎人的世界中有着"如果想要找寻什么 就来巴尔巴雷"的说法。





以下为自宅的功能一览。随从猫信息板 (オトモボード)的使用方法请参照后文的

	5/0 41 20 /1 1/16	17774	"随从猫"部分。
主菜单			功能
道具箱	放入道具(アイ	テムをしまう)	将随身携带的道具放入道具箱,按Y键可选择放入物品的个数
(アイ			X键可进行道具的整理
テム	<b>拿出道具(アイ</b>	テムを取り出す)	拿出道具箱中的道具。用十字键可选取道具,点 A 键确定/
BOX )			选择放入遒具袋的位置,用十字键可选择取出个数
	登录道具套装	所持道具套装(マイセット所持)	选择设定好的道具套装
	(アイテムの	登录道具套装(マイセット登录)	将道具袋里的道具登录为固定的道具套装
	マイセット)	移动道具套装(マイセット移动)	移动道具套装的登录位置
		解除道具套装(マイセット解除)	解除已设定好的道具套装
	调合・出售道	箱内调合(BOX 内调合)	选择道具箱里的道具进行调合
	具(アイテム	列表调合(リストから调合)	根据调合列表进行调合
	の调合 卖却)	替換(入れ替える)	更換箱内道具的位置
		出售道具(アイテムを変る)	出售箱内的道具
	装备的变更・出	装备选择(装备选择)	变更装备
	售(装备の変	护石选择(护石选择)	变更护石, 按 R 键可出售护石
	更・卖却)	装饰品选择(装饰品选择)	装卸身上的装饰品
		替换	将箱内装备的位置进行移动
		出售装备(装备品を宴る)	出售箱内的装备
	个性装备套装	装备套装(マイセツト装备)	变更为己设定的装备套装
	(装备のマイ	登录装备套装(マイセット登录)	登录装备套装
	セット)	移动装备套装(マイセツト移动)	移动装备套装的登录位置
		解除装备套装(マイセット解除)	解除套装登录
	整理仪表(身	更換内衣(インナ – を着替える)	更换内衣的款式
	だしなみを整	更換发型(发型を変える)	更换发型
	える〉	更換妆容(メイクを変える)	更换妆容
		更換眼睛颜色(目の色を変える)	更換眼睛颜色
		更换防具的颜色(防具の着彩设定)	更换防具的颜色

L	主業单	子菜单	功能
ı	床(べ	就寝しベットに寝る。	进行游戏存档
ı	ツド)		
ı	房间服	随从猫探险队(モンニヤン队)	让随从猫探险队出发探险或收取探险的报酬
ı	务(ル	画廊(ギャラリー)	观看游戏中已解锁的剧情动画
4	ムサ	下載内容(ダウンロ ドコンテンツ)	连接互联网可下载猎人的称号、公会卡片背景和任务
ı	ピス)		
ı	小猪	爱抚 (なでる)	抚摸小猪
ı	(ブー	抱起(だつこする)	抱起小猪进行移动,可以将其拖出自宅
ı	#-)	換装(着せ替えする)	给小猪换装,小猪的服装可在探索任务中找到
ı		更改名字(名前を变える)	选择小猪的新名字,玩家也可自己给小猪取名
ı		表演(ロデオ)	将小猪抱出自宅外,点选"寒演"后随从猫和小猪会进行才艺展示

#### 猫美容师(カリスマ猫美容师ネコ)

在猎人的自宅中神出鬼没的猫美容师。 完成猫美容师给的任务后可以获得徽章 \*\*イ カしたアフロ"。以下为解锁徽章的步骤。

- ●完成村★10任务"クシャルダオラ迎击战" 并显示完 Staff 表后, 与 "知的なハンター" 对话可解锁村★10任务"高难度:乱机飞 宏独龙电と刃"
- ●完成"高难度: 乱礼飞ぶ蚀龙虫と刃"后, 再与"知的なハンター"对话,解锁"大轰 龙は试练の香り"。
- ●完成"大轰龙は试练の香り"后在获得 G1 许可证的情况下与自宅中的猫美容师对话、 可解锁村任务"俺のソウルはブロウアッ フ".
- ●完成 "俺のソウルはブロウアノブ" 并解 锁G2许可证后,在自宅与猫美容师对话, 可解锁村任务"俺のソウルはドスバッド"。
- ●完成"俺のソウルはドスバッド"并解锁 G3 许可证后, 在自宅与猫美容师对话, 可 解锁村任务"俺のソウルはオンリーワン"。
- ●完成上述任务后再与猫美容师对话,可解 锁村任务"高难度・ソウルフル☆ゴールド"、 完成任务后即可获得徽章



在眼镜受付娘处可接受 村任务,一些关键和紧急的 村任务需跟相关 NPC 对话后 才能在受付娘处接到。



加工屋

生产猎人和随从猫装备、并可对猎人的 装备进行强化的设施。随着剧情的推进猎人 还可在加工屋进行装饰品的生产和更换。生 产的猎人防具和装饰品都带有一定的技能点 数、技能点数满足一定数值后就可以发动特 殊的技能,以下为本作的猎人技能列表。



▲入手了新的累材后别忘了来加工屋制作新的装备和装饰品

▶語气器张的猫藥容师给本作增加了不少

打倒怪物后点击下屏画面右上方的"Skp"可以跳过动画。

#### 能力上升系

系統	点数	<b>发动技能</b>	数果
攻击	25	攻击力 UP【超】	基本攻击力 +25
	20	攻击力UP【大】	基本攻击力 +20
	15	攻击力 UP【中】	基本攻击力 +15
	10	攻击力UP【小】	基本攻击力+10
	-10	攻击力 DOWN【小】	基本攻击力 -5
	-15	攻击力 DOWN 【中】	基本攻击力-10
	20	攻击力DOWN【大】	基本攻击力 15
防御	25	防御力UP【超】	基本防御力108倍
			+30(小数点以下舍去)
	20	防御力UP【大】	基本防御力105倍
			+25(小数点以下舍去)
	15	防御力UP【中】	基本防御力103倍
			+20(小数点以下舍去)
	10	防御力UP【小】	基本防御力100倍
			+15(小数点以下舍去)
	10	防御力 DOWN【小】	基本防御力 10
	-15	防御力 DOWN 【中】	基本防御力095
			倍 -10
	20	防御力 DOWN【大】	基本防御力 0.9 倍 10
体力	15	体力 +50	初期体力 +50
	10	体力 +20	初期体力 +20 _
	-10	体力 -10	初期体力 -10
	-15	体力 -30	初期体力 -30
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性 +20
	10	火耐性【小】	火耐性 +15
	-10	火耐性弱化	火耐性 10
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性 +20
	10	水耐性【小】	水耐性 +15
	-10	水耐性弱化	水耐性 -10
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性 +20
	10	雷耐性【小】	雷耐性 +15
	-10	雷耐性弱化	雷耐性 10
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性 +20
	10	冰耐性【小】	冰耐性 +15
	-10	冰耐性弱化	冰耐性 10
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性 +20
	10	龙耐性【小】	龙耐性 +15
	-10	龙耐性弱化	龙耐性 10

#### 属性攻击强化系

系统	点數	发动技能	敖杲
火属性攻击	20	火属性攻击强	火属性攻击和火炎弹威力
		化 +3	1,15 倍 +90
	15	火属性攻击强	火属性攻击和火炎弹威力
		化 +2	1.1 倍 +60
	10	火属性攻击强	火属性攻击和火炎弹威力
		化 +1	1.05 倍 +40
	-10	火羯性攻击弱	火属性攻击和火炎弹威力
		化 1	0.75 倍
水属性攻击	20	水属性攻击强	水属性攻击和水冷弹威力
		化+3	1 15 倍 +90
	15	水属性攻击强	水属性攻击和水冷弹威力
		化+2	11倍+60
	10	水属性攻击强	水属性攻击和水冷弹威力
		化 +1	1.05 倍 +40
	-10	水属性攻击弱	水属性攻击和水冷弹威力
		化-1	0 75 倍

	系統	74. M	<b>建</b> 等性制	
ĺ	雷属性攻击	20	The state of the latest and the late	雷属性攻击和电击弹威力
ľ			化+3	1.15 倍 +90
		15	雷属性攻击强	雷属性攻击和电击弹威力
100			化+2	1,1 倍 +60
į		10	雷属性攻击强	雷属性攻击和电击弹威力
		.4	化+1	1 05 倍 +40
		10	雷属性攻击弱	雷属性攻击和电击弹威力
			化三	0 75 倍
	冰属性攻击	20	冰属性攻击强	冰属性攻击和冰结弹威力
			化+3	1 15 倍 +90
,		15	冰属性攻击强	冰属性攻击和冰结弹威力
ì			化+2	1.1 倍 +60
		10	冰属性攻击强	冰属性攻击和冰结弹威力
			化+1	1.05 倍 +40
		10	冰属性攻击弱	冰属性攻击和冰结弹威力
			化 1	0 75 倍
	龙属性攻击	20	龙属性攻击强	龙属性攻击和灭龙弹威力
			化+3	1.15 倍 +90
		15	龙属性攻击强	龙属性攻击和灭龙弹威力
		* * = :==	化+2	11倍+60
		10	龙属性攻击强	龙属性攻击和灭龙弹威力
			化+1	1 05 倍 +40
		-10	龙属性攻击弱	龙属性攻击和灭龙弹威力
			化-1	0.75 倍
	属性攻击	10		各属性攻击威力 1.1 倍
		-10	属性攻击弱化	各属性攻击威力09倍

#### 特殊攻击耐性系

系统	点數	发动技能	效果 二
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	-10	審倍加	中毒所减少的 HP 增加
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	-10	麻痹倍加	麻痹的时间加长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	-10	睡眠倍加	<b>睡眠的时间加长</b>
气绝	15	气绝无效	不会陷入晕眩状态
	10	气绝确率	1/2 几率不会陷入晕眩状态
		半减	
	-10	气绝倍加	从晕眩状态恢复过来变得困难
耐泥耐雪	10	泥及雪无效	不会变成雪人状态
对防御	10	铁面皮	不会陷入防御力下降状态
DOWN			
属性耐性	10	属性やら	不会陷入属性异常状态
		れ无效	
细菌学	15	バイオド	こやし玉必定会使怪物换区。
		<b>79</b> -	こやし玉调和成功率和效果上
			升,不会陷入因臭气异常状态
			和爆破异常状态,狂龙症发症
			时间缓和
	10	细菌	こやし玉必定会使怪物換区。
		研究家	こやし玉调和成功率和效果上
			升,不会陷入因臭气异常状态
			和爆破异常状态
抗菌	10	抗菌	不会陷入因臭气而无法使用道
1			具和沾上碎龙的黏菌的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
製伤	10	黎伤无效	不会陷入裂伤状态
41	-10	裂伤倍加	裂伤的时间加倍
耐粘	10	粘着无效	蜘蛛网拘束状态和重油拘束状
			态无效化

	战斗(剑士)系					
	赤包。	点数	支动技能	数果		
1	斩れ味	10	业物	斩味消耗速度减半		
1		-10	なまくら	斩味消耗速度增加		
ì	匠	10	斩れ味レベル+1	斩味上升一阶段		
1	研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀的时间变短		
-		10	砥石使用低速化	磨刀的时间变长		
	剑术	10	心眼	攻击不会弹刀		
1		-10	未熟	攻击不弹刀的部分也有		
				1/3 几率弹刀		
	拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击必为会心		
	按刀减气	10	拔刀术【力】	切断系武器的拔刀攻击		
				附带减气效果,威力小		

幅上升

子弹的偏离无效

通常弹·连射 弩炮的通常弹、弓的连射矢

威力 1.1 倍

子弹的偏离幅度增加

子弹的偏离幅度大幅增加

ブレ抑制 +1 子弾的偏离幅度减小

系统	「点敷	发动技能	效果
速射	10	连发数 +1	轻彎速射时的子弹 +1
装填	20	装填速度 +3	弩炮的装填动作大幅加快,
速度			弓在切换瓶时自动装填
	15	装填速度 +2	弩炮的装填动作中幅加快,
			弓在切换瓶时自动装填
	10	装填速度 +1	弩炮的装填动作小幅加快,
			弓的瓶装填动作加快
	-10	装填速度 -1	弩炮和弓的装填动作小幅变慢
	-15	装填速度 -2	脅炮和弓的装填动作中幅变慢
	-20	装填速度 -3	弩炮和弓的装填动作大幅变慢
反动	20	反动轻减+3	<b>腎炮射击的后座力大幅减少</b>
	15	反动轻减 +2	弩炮射击的后座力中幅减少
	10	反动轻减+1	臂炮射击的后座力小幅减少
	-10	反动轻减 -1	弩炮射击的后座力小幅增加
	15	反动轻减 2	弩炮射击的后座力中幅增加
	-20	反动轻减 -3	<b>鹫炮射击的后座力大幅增加</b>

战斗(射手)系

	系统	从数	灵动技制	数幂。
	贯通弹	10	贯通弾・贯通	脅炮的贯通弹、弓的贯通矢
	强化		矢 UP	威力 1.1 倍
	散弹	10	散弾・扩散矢	觸炮的散弹威力12倍,弓
	强化		UP	的扩散矢威力13倍
	通常弹	10	通常弹全LV	弩炮可以使用全等级的通常
	追加	<u> </u>	追加	弹
	贯通弹	15	<b>贸通弹全LV</b>	醫炮可以使用全等級的贯通
	追加		追加	弹
		10	贯通弹 LV1 追	弩炮可以使用 LV1 的贯通弹
te			tru	
	散弹	15		胬炮可以使用全等级的散弹
	追加		tra	
i		10	· ·	弩炮可以使用 LV1 的散弹
	榴弹	15		晉炮可以使用全等级的御甲
	追加		LV追加	榴弹
		10	彻甲榴弹 LV1	弩炮可以使用 LV1 的彻甲榴
			追加	弹
	扩散弹	15		醬炮可以使用全等级的扩散
	追加	· <del></del>	追加	弹
		10	扩散弹 LV1	弩炮可以使用 LV1 的扩散弹
	der manta		追加	to the Youth Enter Park
	斩裂弹	10	斩裂弹追加	弩炮可以使用斩裂弹
	追加	WI T	Transport 125 before 5	連載 AA   電子
	爆破弹	10	爆破弹追加	育炮可以使用爆破弹
	追加	10	29 + 1/2 - 10 hr	<b>电影技术</b>
	强击叛	10	强击ビン追加	弓可使用强击瓶
	追加	10	接击ビン追加	弓可使用接击瓶
	接击瓶追加	10	授山にノ追加	与 41 10C 円 15C 正元
	<b>造瓶</b>	10	毒ビン追加	弓可使用蚩瓶
	追加	10	年亡~1578	つり足が母原
		10	麻痹ビン追加	弓可使用麻痹瓶
	追加		MAN CONTRACTOR	2 - 2 Dec 1 / 100 Library
	睡眠瓶	10	<b>趣眠ビン追加</b>	弓可使用睡眠瓶
	追加		ALL THE PERSON NAMED IN	min a removed water sold state
	减气瓶	10	減气ビン追加	弓可使用减气瓶
	追加			
	爆破瓶	10	爆破ビン追加	弓可使用爆破瓶
	追加			
	射法	10	弹幕强化	通常弹和连射矢、贯通弹和
				贯通矢的会心距离延长

#### 战斗(共用)系

系统	点数	发动技能	效果
纳刀	10	纳刀术	武器的收纳速度加快
溜め短縮	10	集中	大剑、大锤、弓的蓄力时间变为08倍,双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量12倍
	10	杂念	大剑、大锤、弓的舊力时间变为 1 2 倍,双剑、太刀、斩击斧、蓄能斧的槽增加量 0.8 倍
达人	30	见切りマスター	会心率 +30%
	25	见切り +4	会心率 +25%
	20	见切り+3	会心率 +20%
	15	见切り +2	会心率 +15%
	10	见切り+1	会心率 +10%
	-10	见切り -1	会心率 -5%
	-15	见切り-2	会心率 -10%
	-20	见切り-3	会心率 -15%
痛击	10	弱点特效	对弱点部位的攻击伤害增加
重击	10	破坏王	部位破坏的伤害累积值上升
ко	10	KO术	打击武器的晕眩值累积值增加
减气攻击	10	スタミナ夺取	滅气攻击削减的怪物耐力增加

精密

射击

强化

通常弹 10

15

10

-10

15

ブレ抑制 +2

ブレ抑制 -1

ブレ抑制 2

矢 UP

系统	点數	发动技能	<sup>1</sup> 效果 <sup>2</sup>
体术	15	体术 +2	回避、防御、斩击斧左右摆斩、操虫棍跳跃时所消耗的耐力减半,面对大型怪物
			时无论朝任何方向都可以飞扑、并且飞扑距离增加
	10	体术 +1	回避、防御、斩击斧左右摆斩、操虫棍跳跃时所消耗的耐力减为 3/4, 面对大型怪
			物时无论朝任何方向都可以飞扑,并且飞扑距离增加
	10	体术 1	回避、防御等行动耐力消耗 1.2 倍
	-15	体术 -2	回避、防御等行动耐力消耗 1.3 倍
听觉保护	15	高级耳栓	龙吼【大】无效
MI DEDKIN			
E2 E2	10	耳栓	龙吼【小】无效
风压	15	风压【大】无效	不会受到大型怪物引起的风压【大】影响,龙风压的影响降为风压【大】的效果
	10	风压【小】无效	不会受到大型怪物引起的风压【小】影响
耐震	10	耐灘	不会受到大型怪物引起的震动影响
スタミナ	10	ランナー	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时,耐力消耗量减半
	-10	<b>純足</b>	做加速奔跑和鬼人化等消耗耐力的行动时,耐力消耗虽倍增
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度倍增
	10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减为 3/4
回避性能	20	回避性能 +3	回避时的无敌时间从 0.2 秒增加到 0 6 秒
	15	回避性能 +2	回避时的无敌时间从 0.2 秒增加到 0.4 秒
	10	回避性能 +1	回避时的无敌时间从 0.2 秒增加到 0.33 秒
	10	回避性能 DOWN	回避时的无敌时间从 0.2 秒缩短到 0.1 秒
Faith Oct 100			
回避距离	10	回避距离 UP	翻滚回避、后跳和侧移时的移动距离变为 1.5 倍
气配	10	隐密	不容易成为怪物的攻击目标
	-10	<b>找拨</b>	容易成为怪物的攻击目标
ガード强化	10	ガード强化	能防御原先不能防御的怪物招数
ガード性能	15	ガ ド性能 +2	防御怪物攻击时的硬直大幅减少
	10	ガード性能+1	防御怪物攻击时的硬直减少
	10	ガ ド性能 1	防御怪物攻击时的硬直增加
装填数	10	装填数 JP	弩炮、铳枪和蓄能斧可装填子弹的最大装填数 +1, 弓追加 段蓄力攻击
笛	10	笛吹き名人	使用笛类道具时的损坏几率变小,狩猎笛的各种演奏效果时间延长、回复效果的
Щ		M.V.C. H.V.	旋律更容易出现较好的那种
炮术	20	炮ポマスター	大炮、バリスタ弾、銃枪的炮击、龙击炮的攻击力13倍、蓄能斧的榴弾瓶、箭
7671	20	XEXT X X	
		45-45-7	的彻里榴弹的威力 1.4 倍,龙击炮的冷却时间减少到 80 秒
	15	炮术王	大炮、バリスタ弾、銃枪的炮击、龙击炮的攻击力12倍、蓄能斧的榴弾瓶、弩
			的彻甲榴弹的威力 1.3 倍,龙击炮的冷却时间减少到 90 秒
	10	炮术师	大炮、バリスタ弾、銃枪的炮击、龙击炮的攻击力11倍、蓄能斧的榴弾瓶、
			的御甲榴弹的威力 1.15 倍
爆弹强化	10	ボマー	爆弹威力 1 3 倍, JUMP 爆弹 1 2 倍, 爆炸类道具的调合成功率 100%, 武器爆破
			属性累积値 1.2 倍(和ネコの火药术并用时 1 25 倍)
底力	15	火事场力 +2	体力 40% 以下时防御力 +45、攻击力 1.3 倍
	10	火事场力+1	体力 40% 以下时防御力 +45
	-10	心配性	体力 40% 以下时防御力 +21、攻击力 0.7 倍
逆境	10	不屈	力尽后攻击力和防御力上升,第一次为攻击力 1.1 倍、防御力上升 15%,第二次
AC -016		1-112	为攻击力1.2 倍、防御力上升30%
+=	15	honder the co	
本气	15	力の解放 +2	受到 180 伤害或和大型怪物对峙 5 分钟以上时, 会心率 +50% 和耐力消耗降为
			1/4, 持续 90 秒
	10	力の解放 +1	受到 180 伤害或和大型怪物对峙 5 分钟以上时,会心率 +30% 和耐力消耗降为
			1/2, 持续 90 秒
斗魂	15	挑战者 +2	怪物发怒时,技能持有者基本攻击 +25、会心率 +20%
	10	挑战者 +1	怪物发怒时,技能持有者基本攻击 +10、会心率 +10%
无伤	10	フルチャ – ジ	满体力时基本攻击力 +20
属性解放	10	觉醒	无属性武器变为有属性 (某些武器的括号内属性)
根性	10	根性	体力 64 以上受到导致力尽的伤害时令 HP 剩余 1, 一次猫车内只发动一次
采配	10	オトモへの采配	随从猫的攻击力和防御力 1.1 倍
号令	10	オトモの号令	当随从猫休息时,使用动作(アクション)菜单里的"かけごえ"可让其满血归复。
भ द	10	カトモリラマ	
- 1 m) (to	la =	_L r re re	10 分钟内不能连续使用
自动防御	10	オートガード	拔刀中自动防御怪物的攻击
乗り	15	乗りマスター	乘骑成功率大幅上升,乘骑连打按键时槽的增加量大幅增加
	10	乗り名人	乘骑成功率上升,乘骑连打按键时槽的增加量小幅增加
	-10	乗り下手	乘骑成功率降低、乘骑连打按键时槽的增加量减少 ————————————————————————————————————
狂击耐性	10	无我の境地	克服狂龙病毒所需的攻击次数减半,克服后的得到会心率上升效果从 15% 变为
			30%
	_		

	<b>.9</b> .	点數	发动技能	救果·
#	持殊攻击	15	状态异常攻击 +2	异常属性攻击的蓄积值 1 2 倍 +10
jal Je		10	状态异常攻击 +1	异常属性攻击的蓄积值 1.1 倍 +10
i i		-10	状态异常攻击 -1	异常属性攻击的蓄积值 0.9 倍
#	<b>赫殊会心</b>	10	会心击【特殊】	会心攻击时状态异常累积值增加
屌	<b>属性会心</b>	10	会心击【属性】	会心攻击时属性伤害增加

#### 任务关联系

系统	点數	发动技能	效果		
运气	20	激运	任务报酬素材变多的几率增加,几率由 22/32 升为 31/32		
	15	强运	任务报酬素材变多的几率增加,几率由 22/32 升为 28/32		
	10	幸运	任务报酬素材变多的几率增加,几率由 22/32 升为 25/32		
	-10	不运	任务报酬素材变多的几率减少, 几率由 22/32 降为 16/32		
	-15	灾难	任务报酬素材变多的几率减少,几率由 22/32 降为 8/32		
千里眼	15	自动マーキング	地图上会自动显示怪物的位置和状态		
	10	探知	対怪物投掷アペイントボ ル后会显示怪物的具体状态, 没有投ペイントボ ル的		
			情况下,任务开始时或每隔一段时间会显示怪物位置		
观察眼	10	捕获の见极め	当怪物可以捕获时小地图上的怪物记号会闪动		
捕获	20	捕状マスター	捕获怪物时更容易获得较多的报酬、报酬格数由2-3格提升到固定4格		
	15	捕获名人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬,报酬格数由2~3格提升到3~4格		
	10	捕获达人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬,报酬格数由2~3格提升到固定3格		
狩人	10	ハンタ - 生活	钓鱼、烤肉变得容易,即时不带地图也会显示全体地图		
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度增加,从较高的地方落下搬运物也不会摔坏		
耐暑	10	暑さ无效	不会受到炎热天气影响,在熔岩地形上行动时也不会受到伤害		
	-10	暑さ倍加	炎热天气导致的体力减少速度加快		
耐寒	10	寒さ无效	不会受到寒冷天气影响		
	-10	寒さ倍加	寒冷天气导致的耐力减少速度加快		
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗		
燃鳞	10	燃鳞	获得和拿着火把时的同样效果,小型怪物不敢接近		

#### 回复・道具系

系统	点数	发动技能	数果
回复速度	15	回复速度 +2	体力權红色部分的回复速度加快 4 倍
	10	回复速度 +1	体力槽的红色部分的回复速度加快 2 倍
	-10	回复速度1	体力權的红色部分的回复速度減慢 2 倍
	~15	回复速度 -2	体力槽的红色部分的回复速度减慢 4 倍
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时 1/4 的几率将伤害减少到 0 7 倍
	-10	悪灵の加护	受到怪物攻击时 1/4 的几率将伤害增加到 1.3 倍
回复量	10	体力回复量 UP	自身受到的回复道具效果增加到 1 25 倍
	=10	体力回复量 DOWN	自身受到的回复道具效果减少到 0 75 倍
广域	20	广域 +2	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的
			同伴获得相同效果
	10	广域 +1	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的
			同伴获得相同效果,但效果只有正常的一半
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系的道具效果时间延长到 1 5 倍
	-10	アイテム使用弱化	持续系的道具效果时间缩短到 2/3
腹減り	15	腹減り无效	耐力的上限不会减少
	10	腹減り半減	耐力的上限的減少速度減慢
	-10	腹減り倍加【小】	耐力上限的減少速度加快
	-15	腹減り倍加【大】	耐力上限的减少速度大幅加快
食いしん坊	15	拾い食い	まんぷく + 使用食用系道具时随机増加耐力上限
	10	まんぷく	使用增加耐力上限的道具时,耐力槽再增加 25
食事	15	早食い +2	使用食用系適具时速度加快
1	10	早食い+1	吃肉时速度加快
	-10	スローライフ	吃肉时速度减慢
肉食	10	お肉大好き	吃生肉相当于熟肉的效果,吃熟肉获得短时间的强走效果
调合成功率	15	调合成功率 +45%	调合成功率 +45%
	10	调合成功率 +20%	调合成功率 +20%
	-10	调合成功率 -10%	调合成功率 –10%
	-15	调合成功率 -20%	调合成功率 -20%

11 硬化药与食事防御附加效果的大小关系、食事效果附加的防御力【小】<防御力【中】<防御力【大】=</li>1 硬化药<硬化药グレート</li>

系统	准攤	<b>装动技</b> 术	· 放果
调合数	10	最大数生产	调合结果数量有浮动的道具时得到的必定是最大值
高速设置	10	<b>罠</b> 师	调和陷阱成功率变为 100%,设置陷阱和爆弹的速度加快
满足感	10	节食	使用食用系道具时一定几率不消耗个数
キノコ大好き	10	茸食	可以食用蘑菇类道具、并获得新的效果。アオキノコニ回复药、ニトロダケニ
			怪力の种、マヒダケ=忍耐の种、毒テングダケ= 荣养剂、クタビレダケ=强
			走药、マンドラゴラ=秘药、ドキドキノコ随机以上任意一个效果

	_	
采	EIGHT.	
211	ov.	

系统	点數	发动技能	效果
采取	20	采取マスタ -	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 31/32
	15	采取 +2	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 29/32
	10	采取 +1	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 27/32
	10	采取 1	采集点的采集到道具的几率由 25/32 变为 21/32
高速收集	10	高速收集	剝取、采集、捕虫、挖矿时的动作加快
きまぐれ	15	神のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブーメラン、笛等道具的不损坏几率变为 1/2
	10	精灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブーメラン的不损坏几率変为 1/4、笛的不损坏几率变为 1/3
	-10	悪灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブーメラン、笛等道具有 1/4 几率变得更容易损坏
	15	<b>※魔のきまぐれ</b>	ピッケル、虫あみ、ブーメラン、笛等道具有 1/2 几率变得更容易损坏
ハチミツ	10	ハニーハンター	采取蜂蜜时一次可采到2个,采到2个时变为3个
护石王	20	お守りマスター	挖护石时 50% 的几率可一次挖到 2 个
	15	お守りハンター	挖护石时 30% 的几率可一次挖到 2 个
	10	お守り收集	挖护石时 20% 的几率可一次挖到 2 个
剝ぎ取り	20	剝ぎ取りマスター	在剥ぎ取り达人基础有 25/32 的几率再增加一次剥取次数
	15	剝ぎ取り达人	剥取附加刚体效果, 剥取次数 +1
	10	剥ぎ取り铁人	剝取时附加剛体效果

#### 复合系

系统	点數	发动技能	数果
状态耐性	10	护法	毒无效 + 气绝无效 + 麻痹无效 + 睡眠无效
怒	10	逆鳞	根性 + "火車场力 +2"
刀匠	10	真打	"新れ味レベル +1" + 攻击力 UP【大】,和攻击力 DOWN 同时发动时,真打的效
			果优先
射手	10	<b>刚弹</b>	通常弹·连射矢 UP+ 贯通弹·贯通矢 UP+ 散弹·扩散矢 UP
不动	10	金刚体	耳栓+风压无效【小】, 受到攻击时的硬直动作减小
一心	10	精神力	集中 + お肉大好き
頑强	10	鉄壁	防御力 UP【太】+ 铁面皮
强欲	10	增收	幸运 + 捕获达人
刚击	10	无慈悲	弱点特效 + "见切り +2"
指挥	10	オトモ指挥官	采配+号令
居合	10	居合术【力】	拔刀术【力】+ 納刀术
回避术	10	轻业师	"回避性能 +1" + "体术 +1" ,但没有体术的面对大型怪物时可以任意方向使用飞补的效果
盾持	10	盾使い	ガード 强化 + 气力回复
洁癖	10	舞踏家	回避距离 UP+ フルチャージ
护石收集	10	お守りマニア	"采取 +1" + お守りハンタ
增幅	10	鳳物强化	属性攻击强化 + アイテム使用强化
食欲	10	グルメ	"早食い +2" + お肉大好き + 茸食
里稼业	10	暗跃	装填数 UP+ "调合成功率 +20%" + 隐密
斩术	10	心剑一体	心眼 + 业物
北辰纳豆流	10	ネバネバ剑法	不屈 + ランナ -+ スタミナ夺取
秘传	10	奥义	觉醒 + 属性攻击强化 + 状态异常攻击
职工	10	トラップマスタ	ポマ + 高速设置
刚腕	10	强打	KO ポ + スタミナ夺取
祈愿	10	祝福	体力回复量 UP+ 精灵の加护

للشد	ы		t.	Ц
		A	и	н
-45	_	П	п	L

票統	点数	发动技能	数果
胴系统倍加	无	胴系统倍加	胴装备的技能点数翻倍

#### 猫厨房

就坐餐桌旁后、选取两种食材并花费一定的金钱或旅团点数后就可以拜托猫大厨制作猫饭。美味的猫饭可以给猎人和随从猫附加特殊的食事技能。食材共分三个等级、每一级都用一个★来表示,所选食材的★的个数×10就是可以增加的体力。一个新鲜食材可将耐力值上升25个点,选取两个新鲜食材进行调配的话可将耐力槽上升至最大,附加技能也更容易发动。完成村★8任务"花より团子、时々夜樱"后可入手极上的食材,极上的效果会每次随机附加到一个食材上,吃下有极上效果的食材后耐力槽会加50,并且必定发动该料理的所有附加技能。

制作料理前使用食事券的话可以免费食 用料理,并且所有的食材都会变为新鲜状态。 使用高级食事券的话还会额外发动该料理的 所有食事技能。

此外,随着村任务的推进猫厨房中还会增加烤肉机,额外花费 50pts 的旅团点数还能请猫厨师帮忙一起烤肉,猫厨师所使用的烤肉也无需猎人准备。

烤肉机的种类	入手条件
特注烤肉机	完成村★4任务── "气裔き女王・リオ
	レイア"
猫大厨的烤肉机	完成龙人问屋·村人的纳品依赖——"料
	理长、肉を烧く"

到巴尔巴雷并加入了旅团。 烹饪技能,它为了追寻珍贵的食材而来 烹饪技能,它为了追寻珍贵的食材而来



#### 邮差

与邮差对话,玩家可以设定是否开启避 逅通信,以及通过邂逅通信交换的具体内容。 选择"受信 BOX"可查看通过邂逅通信得到 的公会卡片、任务和随从猫;选择"すれち がい设定"中的通信设定可选择开启或关闭 邂逅通信,选择'クエスト'可指定一个 探索任务派生出的公会任务给其他玩家,选择"才卜七"则可以设定一只送给其他玩家的随从猫(主随从猫无法进行交换),赠予后玩家手上仍会继续保留该公会任务和随从猫,因此不用担心会有损失。



#### 龙人问屋

与龙人问屋的龙人商人对话,选择"增加道具(アイテムを增やす)"可增加交出道具的数量,道具的增加需要支付一定的旅团点数并完成规定回数的任务。在完成了村人的纳品依赖后就会增加新的交易地点。每个交易地点都有其各自的流通度,流通度最高为 ☆ 3,星数越高能连续委托增加道具的次数就越多。并且随着荷车数量的增加道具的增加量也会发生变化。

选择"素材交换(素材を交换する)"可用自己的素材交换其他怪物的素材,随着 制情的推进可交换的素材也会越来越多,其 中大部分交换素材的怪物都不会在本作中出现,因此想要获得这些怪物的装备就只有与 龙人商人进行交换了。

在"查看种类(品物を见る)"中用旅 团点数可交换道具,道具分为"品物1"、 "品物2"、"品物3"和"品物4"匹类, 当出现"品物4"时杂货屋、道具屋和公会 商店会进行半价促销。按照"村人の纳品依赖"交纳物品后,可获得诸如增加新交易地 点和提升食材等级等方面的奖励。

加入了旅团。 ▶有专门进货渠道的龙人商人,为追寻炼金术



#### 荷车的追加条件 荷車 第2台 完成村★4任务 "垂皮油の納品" 第3台 完成村★5任务 "高难度:白夜の舞踏会"

流通度与出现领		
流通度等级	可委托次数	<b>山观</b> 索门
垃	最多3次	初期
Dr Dr	最多5次	累计委托增加该类道具 21 次
		以上时解锁
会会会	最多 10 次	累计委托增加该类道具 46 次
		以上时解锁

#### 武具屋

游戏一开始就可以利用的设施之一,出售已经制作完成的装备,满足一定条件后武具屋会追加一些新的出售装备。由于是直接购入,因此比起交纳素材进行制作的加工屋要价更高。

#### 杂货屋/道具屋

杂货屋/道具屋出售着各种各样消耗 品,满足一定条件后店内出售的商品会增加。 在杂货屋/道具屋中玩家们除了购买道具外, 还可以卖出自己的道具。

#### 勢力利村(ナグリ村)

土龙族的村落。村落周围矿产丰富,因此村子里的匠人拥有打磨和制作物件的高超技术。

解锁条件:完成村★3紧急任务——"恶戏 好きの奇猿狐を狩猎せよ"。



#### 各设施的位置



#### 武具研磨工房

完成村★3 关键任务 "危机! テツカブラを狩れ!"后即可解锁武具研磨工房。在探索或公会任务中收集了研磨材后,与武具研磨工房的主人对话便可研磨挖掘到的发掘装备,研磨后的装备还可以用铠玉和旅团点数进行强化。



#### 奇可村 (チコ村)

龙人族村长与艾鲁猫们一起生活的村落。由于没有陆路和船只定期往来于奇可村, 因此平时也没有什么人造访这里。在村子的 附近有一座暖洋洋岛(ぽかぽか岛),是艾 鲁猫们的乐园。

解锁条件: 离开纳占利村后击败出现在船上的黑蚀龙。



#### 各设施的传管



#### 暖洋洋鳥

乘坐村中的小舟可以前往暖洋洋岛,小岛平日由 管理人打理。在岛上可以出动随从猫探险队并使用投 题。网机器捕鱼。



#### 席纳德村(シナト村)

位于高山上的村落,被世人称为"风鸣之村",村中只有龙人居住。团长为了追寻某件神秘道具的真相,和团员们一起乘坐飞艇来到了席纳德村。

解锁条件:完成伊萨纳飞艇(イサナ船)的改造。





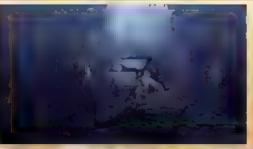
#### 摩诃炼金屋(マカ炼金屋)

使用此设施可用狂龙结晶增加特定的道具,并能将护石进行重新制作,提升其性能。选择"道具炼金(アイテム炼金)"将想要增加的道具和狂龙结晶交出后就可以立刻增加该道具的数量,并且道具炼金不会减少玩家原有的道具,只会消耗狂龙结晶类的素材;选择"护石炼金",将不需要的护石和狂龙结晶交给摩诃炼金屋就可以制作新的护石。玩家每完成一个任务,摩诃炼金屋就能完成一回护石炼金,玩家一次可委托三回炼金。



炼金完成后与摩诃炼金屋对话,选择"护石 を受け取る"就可以鉴定得到新的护石。

护石炼金列表	P石炼金列表			
炼金术	<b>卖商的校</b> 斯	<b>要事べまが</b>	邓耒	
なぞの炼金术	なぞのお守り(兵士/斗士の护石)×3	狂龙结晶の欠片 ×1	なぞのお守り×1	
光明の炼金术	光るお守り(骑士/城塞の护石)×3	狂龙結晶 ×1	光るお守り×1	
いにしえの炼金术	古びたお守り(女王/王/龙の护石)×3	祸々しい狂龙结晶 ×1	古びたお守り ×1	
传承の炼金术	英雄/传说/天の护石中任意选取三个	秽れなき狂龙結晶×1	风化したお守り ×1	
天运の炼金术	不眼	狂龙結晶の欠片×1、狂龙结晶	炼成结果随机	
		×1、祸々しい狂龙结晶 ×1		
マカフシギの炼金术	不限	祸々しい狂龙结晶 ×3、秽れなき	古びたお守り和风化	
		狂龙结晶 ×3	したお守り、生成护	
			石总数为3个	



#### 神殿

大僧正的修炼场所,除了可在此与大僧正对话推进游戏的主线剧情外,日后还能在此开启其他任务。

#### 东多尔玛 (ドンドルマ)

位于大陆中心的城市, 周围群山环绕, 绿意盎然。在这座城市中不仅有古龙观测局 的总部, 也有行政中心大老殿和竞技场等设 施。城市中的建筑多以雌火龙、雄火龙等修物为灵感建造,表现了东多尔玛的居民对自然的敬畏之情。;

解锁条件: 游戏一开始与团长对话即可在世界地图上解锁东多尔玛。





#### 狂龙病毒研究所(狂龙ウイルス研究所)

为对抗狂龙病毒而专门建造的设施,完成村★8关键任务"遗迹平原の有闲マダム"后研究所会开始运作。使用旅团点数可从助手处购入实用的道具,完成研究所的相关村任务和集会任务就会增加出售的道具。研究所中道具的数量有限,出售完后需要玩家继续完成任务才会补充货源。

研究所助手



研究所道具一堂	
抗龙石种美	भार
抗龙石·耐冲	受到狂龙化怪物的伤害减少
抗龙石·刚击	给狂龙化怪物造成的伤害增加
抗龙石・属击	提升对狂龙化怪物的属性攻击和异常状
	态攻击的效果
抗龙石・心击	不容易被狂龙化和极限状态的怪物弹刀

注 持续使用带抗龙石效果的武器进行攻击后,怪物的狂龙 化状态会被短时间抑制,抗龙石的使用次数虽然不受限制, 但在使用后必须冷却 段时间才可以继续使用。

	4.1,	
道具	所需旅团点数	功能
万能汤けむり玉	300pts	回复所有的异常状态
生命の大粉尘	500pts	生命の粉尘的強化版、
		可大幅回复自己和同伴
		的体力
应急耳栓	200pts	对怪物的一次咆哮有免
		疫作用
要塞防卫式弩炮弹	50pts	战斗街限定的改良型弩
		炮用弹
高密度灭龙炭	1000pts	发射巨龙炮的必需材料

#### 研究所道具解锁步骤

- ●完成村★8任务 "遗迹平原の有闲マダム" 局。与研究所助手对话、用旅团点数可换取 "万能汤けむり玉"和"生命の大粉尘"
- ●完成村★ 9 任务"地火に飞散する蚀龙虫" 后。与团长和研究所助手对话可入手 Lvi 抗 龙石、耐冲和 Lvi 抗龙石、刚击。
- ●完成村★9任务<sup>\*\*</sup>高难度: 王と女帝は狂 威に満つ\* 后可入手应急耳栓。
- ●完成村★ 10 任务 # 决战 # クシャルダオラ # 后可解锁 Lv2 抗龙石 # 耐冲和 Lv2 抗龙石 \* 刚击。
- ●完成集会所 GI 任务『高难度』暴走する 虎鮫\*\* ■ G2 任务『高难度』怪しき骸蜘蛛

达の研究"和"高难度: 大脱走はお静かに"。

●回到村中与龙人商人对话会发生纳品委托。交纳 5000pts 的旅团点数、3 个影蜘蛛の重売、3 个皇帝バッタ后解锁抗龙石。属击和抗龙石・心击。

- ●完成集会所 G3 任务 "高难度" 侵蚀の残滓" 。
- 与龙人商人对话,完成交纳 6000pts 旅团点数、3 个苍火龙の厚鳞和1个ピュアクリスタル的纳品委托后,解锁要塞防卫式弩炮弹和高密度灭龙炭,可携带的抗龙石也变为两个。

#### 大老般

东多尔玛的行政中心大老殿是本作新追加的集会所,在这里可以接到 G 级的集会所任务。与大老殿中的大长老和大臣对话也可触发主线的剧情。



#### 竞技场

与竞技场(アリーナ)中的帮忙随从猫(お手传いネコ)对话并就坐后可欣赏歌姬的表演, 歌姬的演唱曲目会根据任务的完成情况解锁。与舞台左侧的受付娘对话可接受 G 级斗技大会的任务。



曲目	解锁任务
矶の呗	-
魂を宿す呗	村★7任务――勇者は兵长の奇袭を
	受けて
精灵へ歌う呗	村★8任务――勇者は騎士の孤枪を
	受けて
始まりの呗	村★8任务――勇者は王者の炎を受
	けて
まほろばの映	村★10任务──高难度: 勇者は冰の
	试练に答え
深渊の朔望 - 月度	G ★ 2 任务 激突する对双角
生命に換ぐ収	G ★ 3 任务对锖钢龙防卫作战

注·任务完成后与圆形剧场的艾鲁猫对话即可解锁新任务。

#### 集会所:

集会所的任务最多可容纳 4 人同时进行游戏,并且较之村任务,集会所的任务难度和报酬也有所提高,因此更适合多人一起进行游戏。

本作中共有位于巴尔巴雷和东多尔玛的 两处集会所,巴尔巴雷的集会所可以接受下 位和上位的集会所任务,以及普通等级的斗 技大会和挑战任务;只有在东多尔玛的集会 所才能接到 G 级集会所任务。两个集会所的 公会任务和下载任务是共通的。



▲巴尔巴雷集会所。



▲东多尔玛集会所。

在菜单的"オプション"中将"ゲームの环境"设定从"通常"改为"ひかえめ"的话,使用闪光玉就不会出现画面全白的特效。

#### 任务柜台

与任务柜台的受付娘对话可接受任务。

#### 任务板

联机时、调查任务板即可参加其他玩家 接受的任务、自己领取了任务后也会自动分 享到任务板。

#### 公会商店

与杂货屋一样以贩卖消耗道具为主的商 店、满足一定条件后店内的商品会增加。

#### 木桶

巴尔巴雷集会所独有的设施。有多名玩 家在场时,可在木桶上进行掰手腕的对决。 掰手腕的方式是两名玩家在木桶边按 A 键准 备、随后就会倒计时进入对决、玩家需要 使用所有的操作键为自己加力。如果两名 玩家都不进行按键操作的话就会随机生成 对决结果。

#### 食事场

就坐后选择"就餐(食事をする)"就 可以食用猫饭附加食事技能。使用食事券可 以把所有的食材都换成新鲜的食材并提升技 能的发动几率、使用高级食事券的话则必定 发动该料理的所有附加技能。在多人模式下、 只要有一位玩家使用了食事券,其他玩家也 可以获得相同的效果。

#### 铜锣娘

与铜锣娘对话可对集会所的设定进行变 更, 设定到访猎人的募集条件, 以及在本地 通信中发出召集同伴的信号等。



## 里子夕九

接受任务后进入任务出发口就会来到执 行任务的野外场景。在野外场景中猎人不仅可 以狩猎怪物,还可以采集到各种各样的素材。



▲本作追加的砂漠场景。

## 野外操作

#### 基本操作

按键	说明
滑杆	移功
十字鍵	镜头视角转换/选择选项
A	调查/糠爬/确定/采取・剥取
В	蹲下/取消选择
移动中 or 使用武器	回避
ф +B	
X	拔出武器
移动中按X	迅速拔出武器进行攻击(轻弩和重弩除外)
Y	使用道具
使用武器时按Y	在拔刀状态下收起武器
L	【短按】将视角调至正前方〔若是使用了
	目标锁定的话, 视角会正对怪物 )/【长按】
	再同时按下A或Y键可选择使用道具;
	同时按下B或X键可选择弹药和瓶(只
	限射手)
C杆	使用新 3DS 的玩家只要在主菜单的设置
	(オプション)中选择使用扩张右滑杆的
	话就可以通过C杆调整镜头角度
R+ 滑杆	加速跑
使用武器时按R	使用武器进行特定攻击
Start	开启 / 关闭菜单

#### 进阶操作

島低差地形 当 地势存在些许高 低差时,从地势 低的地方面向有 落差的高处奔跑 便可以直接爬上 去 在高处按 住R键向落差处 奔跑便可发动跳 跃,除此之外也 叮按下B键通过 回避动作从高处 进行跳跃

攀爬:使用滑杆 可让猎人在墙壁 上四处移动 移







动中按B键可以进行回避,停上移动时按B

键可自由下落。在攀爬时按A键可以反身跳 货,按X键可以投出了刀进行攻击。

, 足, 怪物在进行攻击时, 地形会出现崩塌 或倾斜的情况, 此时猎人无法站稳并会向下 滑落, 按住 R 可键固定住角色。

→ 大次主 在高低差地形处进行跳跃时按X
键可以发动跳跃攻击。

兵務状态,对怪物的特定部位进行跳跃攻击后,可以骑到怪物的背上进行攻击 当怪物发怒时(怪物火像变红时)按住R键不放,等怪物头像变回绿色后立即按X键或A键进行攻击 当画面下方的计量槽累蓄满时,怪物会倒地并出现硬直状态.

班 七 本作增加了将猎人挑飞后接空中攻击

的新动作,可以发动挑飞动作的武器有大剑、锤子、狩猎笛、斩击斧和觜能斧,以下为这 五种武器发动挑飞的具体方法:

武器	发动招式	按體操作
大剑	挑斩	X+A
锤子	蓄力攻击 2	蓄到第二段时松开 R
	出锤攻击	收刀移动时 X
	蓄力 1 追加攻击	按下R后立刻松开→X
	回转攻击收尾 2	回转攻击转 4~5圈后按 X
狩猎笛	后方攻击	X+A
	后方演奏	笛柄攻击 (下屏特殊攻击键)
		→ R/ 后方攻击 → R
斩击斧	捞斩	斧模式翻滾后 A/X+A/ 横斩后接
		X/ 下屏特殊攻击键
蓄能斧	捞斩	斧模式X
	超高出力解放斩	A/X+A
	释放的冲击波	

#### 野外画面

- ●时间限制:显示任务所剩的时间。
- ②体力槽(体力ゲージ): 绿色的部分全空的话表示体力耗尽,受伤后显示的红色部分会随着时间慢慢回复。
- ○耐力槽(スタミナゲージ): 在冲刺、闪躲或是使用特定攻击时会对耐力进行消耗。耐力会随着时间慢慢回复、但在一定时间后耐力槽的最大值会逐渐减少、需用道具进行回复。
- ○武器的状态:根据使用武器的不同会显示武器的 锋利度,弹药或瓶的状态。
- ⑤角色名与使用武器:显示玩家的名字以及所使用的武器图标。在被大型怪物发现时玩家名字旁边会出现黄色或者红色的眼睛图标。黄色表示怪物进入了警戒状态,红色则表示怪物已发现玩家并会进行攻击。
- ③道具窗口:显示已选择的道具。在长按 L 鍵的同时可用 A 和 Y 键进行选择,按 Y 使用道具。
- ●拼图菜单:在任务进行时,通过下屏的拼图菜单能够进行快捷操作。拼图菜单可根据玩家的需要自行组合,具体的使用方法请参考下文。



#### 野外萱地

野外的安全区域,在这里猎人可以休息、 领取支给品或交纳任务物品。部分营地没有 可供休息的床铺,并且一些营地还需要モド リ玉才能返回。

支给品箱(支给品Box): 玩家可以从中领取公会的支给品, 经过一定时间后箱子里还会追加物品, 任务结束后支给品专用的道具会被回收 上位和G级任务的支给品见会在任务开始一段时间后才会到达。

不希箱(纳品 Box); 在一些特定的任务中, 元家需要把要求的物品放入纳品箱中才算完 改主任务或副任务。将物品搬至纳品箱前, 点A键即可交纳物品。

(ヘノト) 在此休息可以回复体力,并 解除所有的异常状态。要注意的是游戏后期 的部分管地会没有床供猎人休息



#### 山菜等

在地图中见到山菜爷后与其对话可以交 换道具,如果猎人身上没有山菜爷需要的道 具的话,还可直接从山菜爷处得到道具。在 需要热饮或冷饮等关键道具时可以去山菜爷 那里寻求帮助。每次都可以与山菜爷进行至 少两次对话,两次以后还能再进行对话的次 数就比较随机了。出发前发动"ネコのカリ スマ"技能的话就能与山菜爷进行六次对话。



▲在做任务的空隙也试着去拜 访一下山菜爷吧。

山業等出現	区域
遗迹平原	10 🗷
地底洞窟	营地
原生林	10区
冰海	8 ×
地底火山	营地
天空山	4 ×
.日砂漠(昼)	营地
旧砂漠(夜)	营地
未知の树海	终点

## 菜单

## 五菜单——

在据点或进行任务时选择菜单(メニュー)即可开启游戏的主菜单,猎人身处据点和执行任务时主菜单的内容会有细微的差异,具体请参考下表。



that we wa	-te- 24 1th -re-	-10-
葉单类型	菜单选项	功能
共通菜单	道具袋(アイテムポーチ)	身上所持有的道具,在进行任务时会追加"临时袋(临时ポーチ)
	调合	将素材调合成新的道具
	从列表调合(リストから调合)	根据调和列表选择道具进行调合
	任务确认(クエスト确认)	<b>确认接受任务的详细内容</b>
	随从猫(オトモ)	查看随从猫的能力数据和装备
	猎人笔记(ハンタ / ト)	记载着猎人的基本知识以及怪物情报
	能力〔ステ - タス〕	角色能力数据
	装备详细	装备中的武器和防具的详细情报
	动作(アクション)	互动时可使用的角色动作
	设定(オプション)	变更设定
任务限定菜单	一时停止	暫停,按 A、B 或 Start 可解除暂停状态,此功能只能在线下使用
	副任务(サプクエスト达成)	达成副任务后、就算没有完成主任务(メインターゲット)也可能
		择此选项返回据点
	放弃任务/返回据点(クエストリタ	放弃任务。返回据点后身上消耗的物品会恢复
	イア/据点に戻る)	
据点限定菜单	好友(フレンド)	打开好友菜单,进行好友登录申请、查看好友列表,或进行屏蔽等
	聊天(チャット)	打开聊天菜单
	聊天(チャット)	进行公会卡片的交换、编辑、查看等
	公会任务(ギルドクエスト)	将取得的公会任务与其他玩家进行交换
	游戏结束(ゲーム络了)	结束游戏返回标题界面
联机限定菜单	踢人(メンバーから外す)	将玩家踢出房间

## - 拼图系单一。

在据点时,选择菜单(メニュー)或者接任务后按 Start 键会出现拼图定制(パネルカスタマイズ)、个性拼图菜单(パネルのマイセット)和猎人搜索的显示位置变更(ハンターサーチ表示位置の变更)这三个选项。

#### 拼图定制

- ●拼图(パネル):用触控笔可拖动拼图。
- ② 类型选项(カテゴリボタン): 用十字鍵的↑和 ,可进行选择。
- 3设定: 可对拼图的大小和形状等进行详细的设定。
- ●拼图配置区(パネル配置エリア): 将需要的拼 图在此区域进行组合。
- ⑤回收箱(リサイクルBOX): 移除不需要的拼图, 从中也可以恢复之前移除的拼图。

〇决定:确定。

②返回(戻る):返回上級画面。

#### 个性拼图菜单

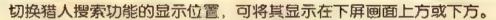
登录:将目前设定好的拼图 进行登录,最多可登录三个 个性拼图菜单。

调出 ( 呼び出し ): 变更已 登录的个性拼图菜单。

削除: 删除已登录的个性拼图菜单。



#### 猎人搜索的显示位置变更

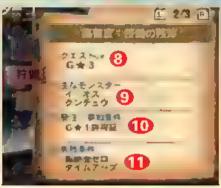


拼图类型一覧			
类型		<b>石</b> 寨	MD:
鏡头(カメラ)		鏡头操作(カメラ操作)	调整镜头
		<b>領头操作【大】(カメラ操作【大】)</b>	调整镜头
		目标锁定镜头(ターゲットカメラ)	与大型怪物处于同一张地图时,点击即可 锁定怪物,按L会正面朝向怪物,连续短
	4		按两次上镜头会恢复到正面视角
能力(スティタス)		我的數据(マイステ・タス)	显示玩家的数据
1	0=	我的数据[ 大 ]( マイステ-タス[ 大 ] )	显示玩家的数据
		同伴数据(仲间ステータス)	显示同伴的数据
地图(マツブ)	7	地图	显示场景区域的位置,点击可放大区域
		信号(サイン)	向其他玩家发出信号
道具袋(アイテムポーチ)	(2)	道具袋	使用便携道具
1.4		道具切換(アイテム切り替え)	切换道具
	Z.	道具切換【大】 (アイテム切り替え 【大】)	
快捷功能(ショートカット)		【 炮弾・瓶的切換 ( 弾・ビン切り替え )	切换子弹或者瓶
	1	道具登录(アイテム登录)	优先使用登录道具
	1	道具登录【大】(アイテム登录【大】)	优先使用登录道具
其他(その他)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	列表调合(リストから调合)	进行列表调合
		特殊攻击	(一般情况)使用脚踢/(使用武器时)进 行特殊攻击/(播放过场动画时)跳过动画
		<b>动作(アクション)</b>	让角色做出菜单中的特动作

## 任务

## 位务受注的







#### ●任务名称。

#### 2任务的种类。

任务种类	说明
狩猎	讨伐或捕获指定的怪物
捕获	捕获指定的怪物,将其讨伐的话会算作任务失败
讨伐	讨伐指定的怪物,多为小型怪
连续	连续狩猎指定的怪物
击退	在规定时间内给予目标怪物 定伤害将其击退
	或讨伐
采集	将指定的道具或囊材放入红色的纳品箱中
训练	对十四种武器进行训练的任务,使用训练武器
	讨伐狗龙后即可完成任务
探索	在未知的树海进行探索的任务,到达荷车即可
	完成任务,详细介绍请参考后文

❸任务目标头像。当狩猎环境出现特殊情况时会出现以下的图标。



狩猎环境不安定 任务中有可能乱入任务受 产书中未注明的大型怪物。





生态状况未確定,极限状态 任务中出现的 是极限状态的大型怪物。

#### ○完成任务的具体要求。

**⋽** 关于目的地、限制时间、报酬和契约金的具体情报。契约金在接任务时就会支付。

○副任务。完成副任务会得到特别的报酬金并可从 主菜单中选择提交副任务离开任务,但不会算作任 务完成。

⑦完成副任务的报酬金。

○任务等级,越高等级的任务难度越大,获得的报酬金越多,素材的等级也越高。

②在场景中会出现的其他怪物。

参加任务的必要条件。

● 任务失败条件,满足条件后就会强制退出任务返回据点。

12 任务委托人和任务委托的背景。

## 一位务的完成方法

#### 素材收集

除了与怪物进行战斗外,猎人还需要收集野外场景和怪物身上的各种素材来制作各式武器和防具。素材的收集主要分为以下几种:

剥取: 将怪物打倒后可从 其尸体上剥取各种各样的 囊材

授事 携帯鉄锹系(ピッケル) 时猎人可以在挖掘点进行采矿。铁锹多次使用后可能会坏掉所以最好一次多带几把。

护石 在挖掘时有时会出现能作为防具使用的护石。





可用来增加技能点数。除了挖掘外,完成任 务后有时也会得到护石作为奖励,鉴定后护 石即可使用。

采取 当地面上出现采集提示的图标时调查, 地面就可以挖取到骨头、药草等素材

捕攻·在捕虫点用捕虫网系(虫あみ)可捕捉各种昆虫。和铁锹一样,捕虫网多使羽几次后可能会坏掉,所以应该提前多备几把

垂钓 没有鱼饵时猎人也可以在垂钓点无限 次进行垂钓、若是带着特殊的鱼饵则可钓到 特定的龟类。

采集到许多珍稀的素材。 区』的地点,在此处可以 区。



#### 怪物的狩猎

游戏中的任务多以狩猎怪物为目的,狩猎不仅可以获得相应的报酬,猎人还可以从怪物身上获得珍贵的素材。在进行狩猎任务时猎人也可在将怪打至濒死后实行捕捉,这

样不仅可以节省 任务的时间,获 得的素材报酬也 不会减少。不同 的怪物会有不同



的部位弱点,使用其弱点属性进行攻击的话 可取得事半功倍的效果。

#### 怪物的捕获

当怪物变得一瘸一拐时说明其已经 变得十分虚弱,可开始进行捕捉。在怪的 附近设置好陷阱然后等它中招。一旦怪物 中了陷阱,就赶快使用捕获用的麻醉玉或 麻醉弹,麻醉玉的投掷方法是事先在道具 窗口选中麻醉玉,然后近距离对准怪物。

将摇杆前推并 同时按Y键进 行投掷(只按 Y键的话会对 其脚下进行投



掷.)。在一般情况下通常需要准备两个以上的麻醉玉。当其在陷阱中陷入昏睡状态时即视为捕捉成功。

## 任务中的状态图复

#### 体力的回复

在任务中猎人的体力会因为受到怪物的攻击、酷暑严寒或陷入异常状态等情况减少,为了避免猫车就需要尽快回复体力。体力的回复主要有以下几种方法:运用药草或回复药等道具、回营地的床上休息、待回复型随从猫发动技能或者等待自然回复(只能回复体力槽中红色的部分)。当体力减少了四分之三的时候、猎人的防御力会上升30,受到的伤害会有一定减少。

#### 异常状态的回复

在任务中经受了怪物的攻击后,有时会出现各种各样的异常状态,而对其的治疗方法也各不相同。对于猎人来说这些异常状态都会对战斗有很大的负面影响,因此必须尽快治疗。回营地的床上睡觉或使用"万能汤けむり玉"可以治疗所有的异常状态。

注:属性耐性达到 20 以上的话此属性造成的异常状态就会对猎人无效,达到 10 以上 20 以下的话此属性异常状态的效果会减轻。

图标	-	名称	敖果	治疗方法
		防御力 Down	防御力下降	使用硬化药或忍耐之种
		全耐性 Down	所有的属性耐性下降	使用ウチケシの实
9	6	毒、猛毒	体力慢慢减少	服用げどく草 / 解毒药 / 汉方药 / 吹奏解毒笛
	路	气绝	一定时间内不能行动	受到攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
	<b>}</b> }}	麻痹	一定时间内不能行动	受到猛烈攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
	ZZ	睡眠	移动速度变慢并入睡	在睡着前喝元气ドリンク / 受到攻击 / 揺划杆 或是连续敲击按鍵
		恶臭	不能使用回复体力和耐力的道具	使用消臭玉
	8	雪人	行动变迟缓	使用消散剂 / 受到攻击 / 摇划杆或是连续敲击 按键
	8	系拘束(注)	身体不能活动	受到攻击 / 摇划杆或是连续敲击按键
		吸血	体力慢慢减少	通过反复回避甩掉吸血生物
	ð	爆破	在经过一定时间或是受到强烈冲击会发生 爆炸	使用消臭玉 / 通过反复回避灭掉身上的火星
	===	木天蓼异常	容易被黑猫盯上	经过一定时间后自动解除

图标	名称	<b></b>	治疗方法
6	火属性异常	体力慢慢减少	通过反复回避来解除状态,若在有水的地方 进行回避的话会立即解除
<b>△ ♦</b>	水属性异常	耐力回复速度减慢	使用ウチケシの实
3	<b>震風性异常</b>	在受到攻击时会容易造成气绝状态	同上
0, 0	冰属性异常	耐力消耗增加	同上
<b>(4)</b>	龙属性异常	武器的属性值都会变为零	同上
#	狂龙病毒		向带有狂龙病毒的怪物持续输出的话, 狂龙 症会被克服, 短时间内玩家的会心率会上升。
*	製伤	与千刃龙战斗时被其飞甲射中或被其腿部的招式击中就会有一定几率陷入裂伤状态, 裂伤状态中猎人只要移动或进行攻击都会不断失血	蹲下/食用烤肉或モスジャーキー

## (村任务(旅团任务)

村任务又名旅团任务,所有的村任务都限定玩家单人进行。随着村任务的完成游戏的主线剧情也会继续推进,新的据点和设施也会被解锁,在村中与 NPC 对话有时也能接到额外的委托任务。本作中的村任务最高为十星,星数越高难度越大,其中一星~六星为下位村任务,七星~十星为上位村任务。相较同等级的集会任务,村任务的难度都较低。



## 李金的任务

在集会任务中,玩家不仅可以单人游戏,还可最多与其他三名玩家一同联机完成任务。本作中集会所任务分为下位、上位和G级任务,一星~三星的任务为下位任务,四星~七星为上位任务,G级任务则分为GI~G3。打完七星的紧急任务"高难度:千の剑"会出现猎人等级(Hunter Rank,也就是俗称的 HR)的解禁任务,完成G3的紧急任务"沈め搔卧せ战祸の沼に"则会迎来G级解禁,并解锁极限任务。

关键广务 完成关键任务后会触发紧急任务。 经气行务: 完成村紧急任务可提升村任务的 等级, 集会所紧急任务的完成除了可提升集 会所任务外, 还可提升并解禁猎人等级。



## 探索任务

探索任务均在未知的树海进行,猎人每次进入未知的树海都会随机生成地图。在探索任务中玩家要做的就是自由进行狩猎,探索任务没有失败条件,因此玩家可以无限灾猫车,也不用顾虑时间的限制。狩猎了场景中的怪物或者拾取怪物的掉落物就可以提交调查报告。到达荷车处可以退出探索任务,根据探索任务的完成情况,玩家会得到相应的旅团点数作为奖励。

除此之外,探索任务可入手发掘装备,除了通过完成探索任务和挖掘场景中的矿点有一定几率入手发掘装备,特别是秘宝区就有很大几率出现发掘装备。登录探索任务派生出的公会任务,并将公会任务等级刷到一定等级后也有较大几率从任务报酬里获得发掘装备。

发掘装备由于是随机生成,所以在性能 上会与同样外形的通常装备有很大差别。有 些发掘装备一开始便嵌好了装饰品,这些已 经被嵌好的装饰品是无法摘除或替换的。不 需要的发掘装备,可以回收交换为旅团点数 与研磨材。研磨材料在探索任务中也可以通 过挖掘矿点获得,在纳古利村的武器研磨工房用研磨材研磨发掘装备后就可以使用 该装备。



▲探索任务会写明是否有秘宝区以及入手发掘装备的倾向。



在探索任务中满足了特定条件后,就可能会在最后的调查报告时随机生成公会任务。生成的公会任务首先会作为临时任务保存在主菜单的公会任务选项中,玩家点选任务进行登录后就可以前往集会所接受这些来自于公会的特殊任务。

玩家每完成一次任务,该任务的等级和 难度都会提升,任务报酬的质量也会相应提 高。与邮差对话可设定一个公会任务与其他 玩家通过邂逅通信的形式进行分享。要注意 的是临时公会任务可以保存50个,但登录 的公会任务只能保存10个。公会任务也可 以通过联机与其他玩家一起完成。



▲公会任务和探索任务一样会标明入手发掘装备的倾向。

## 斗技大会任务.

从规定的数套装备中选择一套,然后讨伐大型怪物的任务。任务最多可容纳两名玩家同时参加,玩家不能携带随从猫参加任务,吃猫饭也不会产生效果,支给的道具会随着玩家的装备选择而发生变化,进入斗技场后



▲斗技场中有栅栏等设施供猎人使用。

玩家只能使用モドリ玉才能返回营地。

根据任务的完成时间猎人会获得相应的评价,评价等级由高到低依次为 S、A 和 B,任务的完成情况也会被记录在公会卡片里,报酬里获得的硬币(コイン)也是用来制作部分装备的重要素材。

#### 挑战任务

(デヤレンジクミスト)

通过配信入手挑战任务后,与巴尔巴雷 集会所或东多尔玛竞技场的斗技大会受付娘 对话即可接受挑战任务。在挑战任务中,玩 家可以与斗技大会任务中不会出现的怪物进 行战斗。挑战任务和斗技大会任务一样,最 多只接受两名玩家参加。

## 下载位务

在自宅中与提供房间服务的随从猫对话后可进行下载,下载任务多为《MH》与其他作品的联动任务,任务中入手的素材一般也可以用来制作与联动作品相关的装备。

## 外估任务

(AKEY-FOEZI)

本作新增的任务类型, 玩家可通过下载 取得。取得任务后与自宅中的房间服务随从 猫对话, 选择想要进入的外传任务, 集会所 中就会出现该任务的相关角色, 与该角色对 话就可以接受外传任务。外传任务允许联机, 但只有接任务的玩家才能算作完成任务。

的经典角色也会登场!



## 随人人有

在单人游戏中玩家可以与两只随从猫一起行动,其中的一只是在游戏一开始由玩家自行设定的"主随从猫",另外一只是随着剧情推进在游戏中雇佣的"副随从猫(サブオトモ)"。玩家每次携带的两只随从猫里,必须有一只为主随从猫。多人联机时如果任务中有3~4名玩家则不允许携带随从猫。每只随从猫在特性和技能上都有所不同,多雇佣随从猫的话也可以选择灵活利用随从猫的各项技能帮忙狩猎。

除了在任务中雇佣野生随从猫外,玩家还可以通过下载、在多人模式或邂逅通信模式下接受其他玩家配信的随从猫的方式获得。

## 随从猫的管理

在自宅或者奇可村的暖洋洋岛上点击 "随从猫信息板(オトモボード)" 就可以 对随从猫进行管理。以下为随从猫信息板的 管理菜单.





▲随从猫的管理界面。

选项	说明
出击・特別の设定	选择是否让随从猫出战。选择"休息(休憩)"时随从猫不会出战,但干劲(テンション)
	会上升。选择进行特训的话随从猫的等级会上升。
正选成员替換(レギュラ 入	将雇佣的随从猫从候补(控え)更换为正式成员(レギュラ ),最多可同时有五只正式成员。
れ替え)	在"出击・特训の设定"中玩家可以选择让正选成员出战任务、休憩或者特训
変更・出售装备(そうびの変	除了变更和出售随从猫的装备外,玩家们还可以在这里登录或替换随从猫的套装
更・卖却)	
更换内衣(インナ の変更)	从两种随从猫的内衣款式中选择一种
編輯随从猫的说明(オトモコ	自由编辑随从猫情报中的说明一览
メント編集)	
解雇随从猫(オトモの解雇)	解雇随从猫。当随从猫的数量达到最大时,继续雇佣的话系统就会自动解雇一只
展佣配信随从猫(配信オトモ	雇佣网上配信的随从猫
の雇用)	

## 随从指的干劲

干劲(テンション)越高随从猫在采集、 进攻怪物、合体技等方面的表现就会越好。 吃猫饭时选择新鲜食材的话也会提升随从猫 的干劲。要注意的是在任务中让随从猫体力 为零、进行特训,让随从猫作为随从猫探险 队的成员出发探险或投网捕鱼的话都会让其 干劲下降。

## 随从指的倾向

(10001)

倾向会影响随从猫的各项能力数据以及

在任务中的行动,并且不同的倾向也会影响 "倾向技(トレンド技)"和"倾向技能(トレンドスキル)"。



領向 ————	说明
队长(リーダー)	只有主随从猫才会具备的倾向。会提醒偷懒的副随从猫,受到怪物的攻击后队长倾向的随从猫会在
7	定时间内提高攻击力,并会使用直面突击的进攻方式与怪物作战
助手(アシスト)	技术较全面,擅长各种辅助,比如通知猎人何时可进行捕获、自行发动千里眼之术等等
い 防守(ガード)	拥有宛如钢铁之壁的防御力。会运用铁壁挑发之术对怪物拉仇恨。其使用的铁壁挑发强化术可有效抵
	挡平时无法承受的攻击
回复	擅长回复。在受到攻击或者撤退进行回复时会掉落药草、应急药或者生命の粉尘给主人。猎人陷入毒
	或恶臭状态后会立即吹响解毒·消臭笛进行解除。当猎人的体力达到一定下限时,会积极吹奏回复笛
	来进行回复
寻宝(宝探し)	喜欢采集,不会对怪物进行攻击,专注于采集
搏斗(ファイト)	擅长攻击,比起其他倾向的随从猫的攻击力要高。吹奏的鬼人笛会在一定时间内提高猎人和自身的攻
	击力,并可连续使用会心攻击,对怪物施行贯通攻击持续对怪物进行输出,在与大型怪物作战时非常
	实用
缴获(ぶんどり)	从远处对大型怪物进行攻击、会趁机从怪物身上偷取素材
爆破(ポマー)	擅长用爆弹进行攻击。会对怪物设置大型爆弹,在愤怒时会使用威力较高的爆弹
野兽(ビースト)	通过回旋攻击减少怪物的耐力,让怪物陷入疲劳。此外还会对猎人施加强走效果
跳跃(ジャンプ)	当随从猫向猎人发出信号时,向其奔跑即可对怪物发动跳跃攻击

## 随从指的合体技

由主随从猫和副随从猫合作释放的大型技能,有可进行强力输出的猫式火龙车(ネコ式火龙车)、提升猎人体力和耐力最大值的猫式应援乐团(ネコ式应援乐团)、以及扰乱怪物视线,为猎人的进攻和回复制造机会的猫式突击队(ネコ式突击队)。随从猫的干劲越高合体技的效果就越显著。



合体技名称	发动条件
猫式火龙车	大型怪物呈现疲劳, 气绝状态
猫式应援乐团	猎人受到 定的伤害 / 大型怪物呈现发
	怒状态/猎人被怪物的拘束攻击所困
猫式突击队	大型怪物呈现发怒状态 / 大型怪物在空
	中移动

#### 合体技大改造之术

当副随从猫发动了"合体技大改造之术" 时,合体技的效果不仅会得到大幅增强,也 会变得更为华丽。

## 随从猫的装备。

和猎人的装备不同,随从猫装备所需的是怪物的端材,怪物的端材主要是通过随从猫探险队和投网机器获得。并且随从猫的防具只分头和胴两部分,头部防具会影响随从猫的狩猎目标类型。随从猫的武器则主要分为用于切断的"斩"和进行打击的"打"属性武器这两种。





在暖洋洋岛上使用的捕鱼利器。瞄准海上的鱼群,然后把握好时机投网就可以获得 大丰收,使用投网机器可捕鱼三次,正式和 候补的随从猫都可以上场。



## 随从指探修队

((4)と中と(以)

让候补随从猫进 行探险的随从猫探险 队。打败怪物的话可 得到生产装备的珍贵 端材。一次最多可派 造五只随从猫进行探险。



#### 探险流程

- 1 选择探险路线(ルート选择): 玩家拥有的食料(しょくりょう)越多,就能将探险 队派遣到更远的地方。食料会随着任务的完成而回复。
- 2选择随从猫(参加才卜モ选择): 只能从 在后方待命的随从猫中进行选择。
- 3 出发作战:使用随从猫技能与怪物进行作战。
- 4 获得报酬· 与怪物作战并将其击退的话作 为报酬的端材数量会增加。

#### 探险技巧

- ●进行攻击前要注意怪物头像的颜色,如果 是红色头像的怪物就使用黄色技能、蓝色头 像的使用红色技能、黄色头像的则使用蓝色 技能。
- ●颜色图标中的图案表示随从猫所使用的技能。若是没有技能图标的话,说明此随从猫 不能发动技能进行攻击。
- 当一只随从猫同时有着两种技能时可用 X 键来选择要使用的技能。
- "きまぐれネコの术"可让随从猫会随机 发动任一颜色的技能攻击。
- ●出发前选择探险路线时可得知怪的属性, 因此可选择技能相克的随从猫进行战斗。
- ●技能相同的随从猫可以发动合体技能,增加技能的威力。技能的威力大小和发动技能的图标大小成正比。



## 通信

## 能后通信一

玩家可以将公会卡片、随从猫和公会任务通过邂逅通信的形式与其他玩家交换。要注意的是,配信随从猫的时候不会同时配信其身上的装备,并且配送给对方的随从猫的级别也会回到初始状态。配信出去的随从猫和公会任务仍会保留在玩家处,因此不必担心会有任何损失。邂逅通信中得到的东西都可以在收件箱里找到。公会卡片最多可保存50张,公会任务总共可容纳50个,随从猫也能存储50只。

## 本校通信专网络通信。

选择本地通信或网络通信后,玩家的状态会切换为线上,游戏允许最多四名玩家同时联机。

#### 联机流程

1 在据点处选择下 屏画面中的世界地 图,点选最上方的 "单人游戏/多人 游戏"。



②要进行本地通信 的选择"近くの人 と游ぶ(ローカル 通信)"、要进行 网络联机的选择 述



くの人と游ぶ(インタ – ネット通信)"。

③ 进入房间后根据需要选择以下操作:建立集会所(集会所を作る)

选择 "建立集会所" 可建立集会所房间。 在 "任务目标(ターゲット)" 中可设定

具体的任务内容。如任务等级、要符 如任务等级、要符 猎的怪物等,并且 玩家可以在"募集 文"中设定募集口



号、在"房间密码(パスワード)"中玩家 可以设定房间密码,这样就不会有其他陌生 玩家随意闯入你的房间了。在信号通知(サ イン通知) 处选择"进行(する)"可将募 集信息公开。设定好的募集文、房间密码和



在铜锣娘处进行 变更。菜单中会 显示房间的识别 番号, 可将番号 告诉末添加好友 的玩家、让其输入番号进入集会所房间。 搜索集会所(集会所を探す)

玩家可以在此根据猎人募集和任务形 式等条件搜索房间,选择有空位的房间即 可讲入。

猎人搜索:点击下屏画面最上方的"猎人搜 索"并将"OFF"图标切换为"ON"后、系 统会自动搜索附近的猎人。

踢人功能: 当玩家是房主时, 主菜单第二页 的倒数第二项"メンバ から外す"就是踢 人出房间的选项。

#### 添加好友 & 屏蔽功能 €

在下屏画面中洗择好友(フレンド)、 会出现好友列表、好友登录申请、屏蔽列表、 屏蔽列表登录和受信拒否设定这五个选项。

好友列表 (フレンドリスト): 查看 FC 好 友的状态,点击显示"参加可能"的好友可 直接进入其所在的房间(满员状态下除外)。 好友登录申请(フレント登录申请). 点 主公会卡片、选择"送る"后点选"向全员 发送(全员に送る)"的话可向房间里的所 有人发送自己的公会卡片,选择"个别发送 (个别に送る)"则只向指定的人发送。

屏蔽列表登永(ブロック)スト登录) 把 在线的玩家加入屏蔽列表,要注意的是将其 登录后便不能 - 起进行游戏, 也不能接受来 自于此玩家的一切信息。

屏蔽り表(プロックリスト)· 查看被屏蔽

的玩冢,在这里也可以解除对其的屏蔽状态。 护绳软信设定(受信业否设定),屏蔽其他 玩家发来的信息

#### 定型文功能

前三页为即时发言的定型文、第四、五

页为自动发言的 定型文。自动定 型文也是本作新 追加的功能、当 猎人在任务中骑



上怪物、设置了炸弹或陷入紧急异常状态时、 系统就会即可发出设置好的定型文提醒其他 玩家。

选择聊天记录 (チャットログ)可查看 进入该集会所后所有的聊天记录,选择输入 发言(キーボードで入力して发言)可使用 日文或英文与其他玩家聊天。选择定型文编 集则可更改系统设置的定型文。



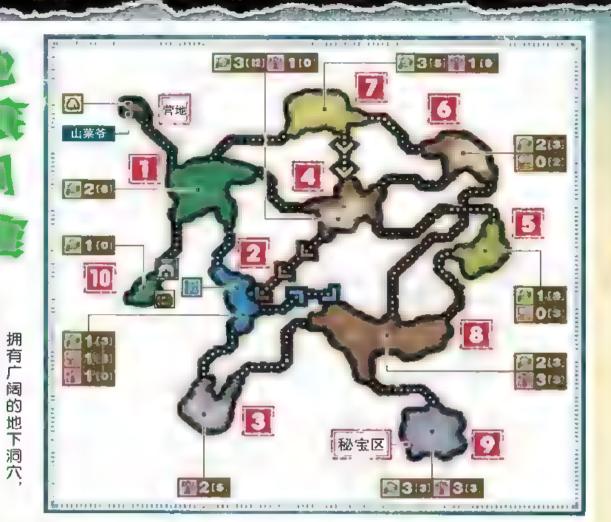


# 地図 ② 标一 览 双向通道 采取 単行通道 整理 を対して、 「おります。 「おりまする。 「おります。 「おります。 「おります。 「おります。 「おります。 「おります。 「おりまする。 「おります。 「おります。 「おります。 「おります。 「まります。 「まります。 「まりまする。 「まります。 「まります。 「まります。 「まります。 「まります。 「まります。 「まりまする。 「まります。 「まりまする。 「まりまする。



地形中有着较大的高低差,不仅古代遗迹众 多,也有许多可供猎人采集的植物。







存在毒沼的巨大森林, 生活着

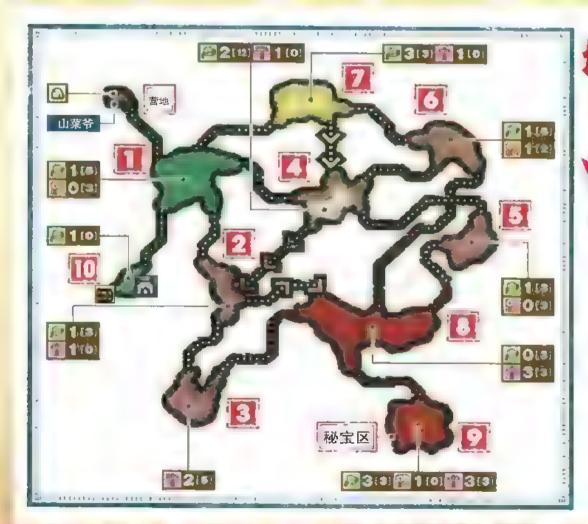
挖掘点众多。





强风

广阔的冰海区域吹着寒冷刺骨的 必须携带热饮才能行动自如。



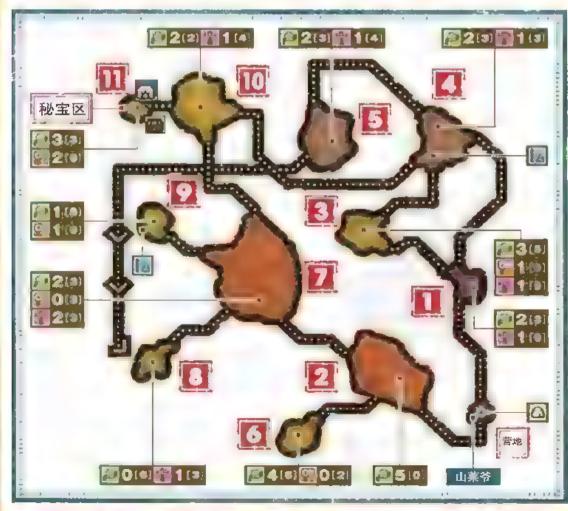
许多区域需要饮用冷饮才能继续活动。 会从地面喷射出熔岩的地底洞窟: ~~~~~~~~~~~~



珍稀的植物和矿物。海拔极高的地区,可以采集到许多

山

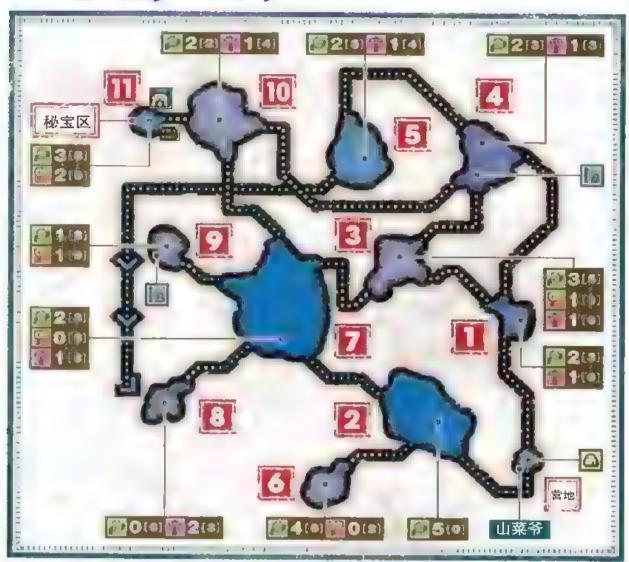
^^^^^^



并且白天的砂漠酷暑难耐,需携带冷饮前往。拥有砂地、岩场和地底湖的广袤地区,

# 旧砂漠(夜)

夜晚的砂漠会急速降温,并会 出现许<del>多珍</del>稀的素材供猎人采集。





武器根据攻击距离分为近战和远程两种,近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、锤子、狩猎笛、长枪、铳枪、斩击斧、蓄能斧、操电棍、使用这些武器的猎人被称为剑士。 而远程武器为轻弩 重弩和弓,为射手所使用。两种类型除了使用的防具不同外。在狩猎时也有着截然不同的风格

#### 武器的生产 & 强化

通过使用相应的素材,玩家可以在加工屋打造装备。选择"武器生产"选项,投入

素材和生产费用后就能获得自己想要的武器了。强化同样也是在加工店里进行,选一装备强化一的选项,投入素材和强化费用可把已有的武器升级强化,近战武器的升级强化

主要是提升攻击力和斩味, 远程武器里弩炮主要提升攻击力和支持弹种, 弓则提升攻击力和射击类型的蓄力等级。另外操虫棍的强化方法有别于其他武器, 会在操虫棍的部分专门说明。

当流程推进到一定程度后,商店会开启 极限强化功能,珍稀度 8 以上强化到顶的武器 可以消耗(大)极龙玉+特定素材进行极限强 化。极限强化分为攻击、防御和生命力三种, 前两种为字面意思,分别增加攻击力和防御力, 生命力则是在攻击的时候会回复自身的 HP。

#### 斩味』

斩味是近战武器的锋利度,战斗时斩味以刀形状的图标在耐力槽的下方表示,斩味的高低以颜色划分,从低到高为红、橙、黄、绿、蓝、白、紫,斩味越高对攻击力的修正也越高,并且攻击怪物坚硬的部分时也不容易弹刀,斩昧会随着攻击慢慢下降,也就是刀变钝,需要用砥石来回复,另外比较特殊的是千刃龙近战武器只要翻滚一定次数就会自动回复斩昧(千刃龙的弩翻滚一次就会装填一颗子弹)。



#### 攻击系统

攻击系统分为切断、打击和弹三种,不同的攻击系统对怪物有着不同的效果,以部位破坏为例,切断系统能砍断怪物的尾巴,而打击系统能削减怪物耐力,而如果对怪物头部连续进行打击,还可以使其晕眩。一般攻击系统以武器的攻击方式划分,如刀剑为切断,钝器为打击,远程武器为弹,不过不少武器都不止一种攻击系统。

#### 属性攻击&异常状态

部分近战武器和弓除了基础攻击力外还 带有属性,属性分为火、水、雷、冰、龙五 种、在攻击时能视怪物的弱点属性给予附加 伤害,而轻弩和重弩的属性攻击则用各种属 性弹实现。异常状态则有毒、麻痹和睡眠三 种,近战武器的异常状态属性和之前的属性一样、都是附加在武器上的,攻击时就有一定几率发动,当怪物累积了一定的异常状态属性值后就会陷入该状态,而弓和弩的异常状态攻击则分别用各种异常状态瓶和子弹来实现。

除了以上的属性外,还有一种比较特别的爆破属性,爆破虽然和异常属性一样是有一定几率发动的,不过累积满了后并不会让怪物陷入异常状态,而是会爆炸,直接给予怪物伤害。

## 会**火**

除了攻击力外,每把武器还有会心率这个设定,当数值为正时有这个百分率的机会打出带有白光特效的会心攻击,攻击力为125倍。当数值为负时,则有这个百分率的机会打出带有黑光特效的负会心攻击,攻击力为0.75倍。



▲黑光特效的负会心攻击。

比较特殊的是本作新增的黑蚀龙(过渡)系列的武器,同时带有正会心和负会心,并且负会心无法通过加会心率的技能来抵消,不过当克服了狂龙病毒后,负会心数值会转为正的和原来相加。打个比方,比如大剑シャイン or ダーク是负 45 会心和正 20 会心,当克服了狂龙病毒后负 45 会心就会变成正的,加上原来的也就是有 65 的正会心。

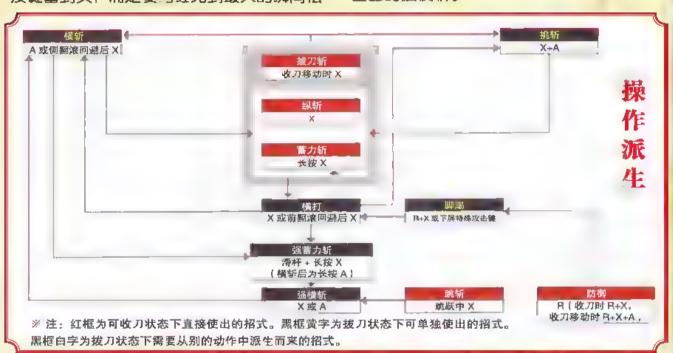
#### 则体效果

部分武器的某些招式有刚体效果,可以 无视风压和部分小伤害所造成的硬直,继续 完成攻击动作。但要注意的是,就算刚体不 怕小伤害的硬直,但受到伤害还是会使体力 减少。

大剑虽然攻击招式不多,但攻击范围和攻击力都非常理想,并且还能格挡,用一句话概括就是简单实用。惟一的不足是拔刀移动速度慢,所以狩猎时要贯彻以"一击脱离"为中心的打法,也就是平时以收刀状态和怪物周旋,等怪物出现空隙时再一口气接近给予重创,攻击完后收刀寻找下一次攻击机会。大剑最大的特征是可以使用威力巨大的蓄力斩,蓄力斩的威力随着蓄力的阶段而定,不过要注意威力最大的3段蓄力斩并不能按着按键蓄到头,而是要当红光到最大的瞬间松

开按键。

大剑强蓄力斩后派生的强横斩的威力根据强蓄力斩的蓄力阶段而定,强蓄力斩蓄力阶段而定,强蓄力斩蓄力阶段越高,派生出来的强横斩威力也就越大,另外跳斩后也可以派生出强横斩,这招的威力相当于蓄到二段的强蓄力斩派生出的强横斩。



AUT - IA III			_
摇式一覧			
招式	74,77	370.500	加格双条
跳斩	中	切断	有
拔刀斩	中	切断	有
纵斩	中	切断	有
跳斩	中	切断	有
横斩	中	切断	有
脚踢	极小	无	无
蓄力斩(1段)	中	切断	有
蓄力斩(2段)	大	切断	有
蓄力斩(3段)	极大	切断	有
蓄力斩(蓄过头)	大	切断	有
横打	小	打击	有
强螯力斩(光螯力)	中	切断	有
强蓄力斩(1段)	中	切断	有
强蓄力斩 (2段)	大	切断	有
强蓄力斩(3段)	极大	切断	有
强横斩 ( 无蓄力 )	中	切断	有
强横斩(1段)	中	切断	有
强横斩(2段)	大	切断	有
强横斩(3段)	极大	切断	有
横斩(侧翻滚回避后)	小	切断	有
AL DI A PRINCIPAL PRINCIPAL I	-	42-41	.,

## 

太刀和大剑一样是长刀身武器,有着很 广的攻击范围。虽然单招攻击力比大剑低而 **且不能防御,但胜在攻击频率快,并且拔刀** 后的机动性也非常优秀。可以做出灵活的立 回。太刀最大的特征是其独有的练气槽系统, 当用普通攻击命中怪物时就会增加、消耗练 气槽能使出高威力的气刃斩, 如果用气刃斩 的收尾专用招气刃大回旋斩命中怪物、练气 槽的阶段就能得到提升, 从而使攻击力得到 补正、最多可提升3次、从小到大依次是白 →黄 →红。但要注意练气槽有时间限制。如 果不在练气槽的外框减完前继续使用气刃大 回旋斩命中怪物的话练气槽阶段就会直接归 零、并且当槽到达红色后、就算使用气刃大 回旋斩命中怪物也不能一直保持红槽状态, 因此平时最好是用户槽或黄槽和怪物周旋. 等怪物倒地或中陷阱时再进入红槽、一口气 给予怪物重创,而进入红槽后要避免受到无 谓的伤害, 以免红槽的时候还要忙于回复, 无法将红槽的时间最大化利用在攻击上。

从《MH4》开始,袈裟斩和移动斩后可接踏步气刃斩进入气刃斩的连携,玩家有更多的选择使出气刃大回旋斩提升练气槽等级。高低差动作方面除了有一般武器的跳斩

外,太刀还有独有的跳跃气刃斩,攻击力和 范围都比普通的跳斩更优秀,跳跃中有练气 的情况下可以优先选择这招。

超式一览 ———			
指式	19.023	1,3,0	100
跳斩	中	切断	有
跳跃气刃斩	大	切断	有
跳跃气刃斩(无练气时)	小	切断	有
气刃 2 连斩	小 大	切断	有
气刃 2 连斩(无练气时)	极小・小	切断	有
回避派生的上挑	小	切断	存
踏步气刃斩	大	切断	有
踏步气刃斩(无练气时)	小	切断	有
拔刀斩	中	切断	有
踏步纵斩	中	切断	有
纵斩	中	切断	有
突刺	小	切断	存
上挑	小小	切断	有
袈裟斩	中	切断	有
左右移动斩	中	切断	有
气刃斩 1	中	切断	有
气刃斩1(无练气时)	/JV	切断	有
气刃斩 2	中	切断	有
气刃斩 3	小・小・大	切断	有
气刃大回旋斩	大	切断	有



#### 推荐连技

拔刀斩(踏步纵斩) (纵斩) (突刺) 上推 複彩新 移动轨

解说 基本的响击脱离连接 括号里的指或 可看情况使出,最后根据怪物的朝向使出策 装新或左右移动斩回进。

突刺→移动斩(袈裟斩)→踏步气刃斩→气 刃斩3→气刃大回旋斩

解说。踏步气用新能快速派生到光刃火回旋。 斩、比起师整备总力新连技所花的时间要少。

适合只有较短的攻击机会时用来提升练气槽 等级。

**電切斬** ・ 契頼 = 電切斬 2 ・ 上接 = 電切斬 3 一刀大回旋斩

解说。在怪物处于较长的硬直耐用的连枝。 **同为连枝中会产生住疹』需用滑杆调整攻击 沙向黑保证最后的气力大司波斯命中**[[

#### 推荐技能

新れ味レベル+1、真打、回避性能、回避距 窩 UP、(高級)耳栓、业物、集中、耐震



片手剑有着攻击频率快和招式硬直小的 特点,并且拔刀时移动速度也不慢,非常适 合打游击战, 当遇到一些其他武器无法抓住 的极小攻击机会时, 灵活的片手剑也可砍上 两刀。片手剑还装备了盾牌, 虽说防御性能 不如长枪和铳枪等武器,用不了防御反击的 打法,不过在危机关头用来保命还是可以的。 能在拔刀状态下使用道具也是片手剑独一无 二的优势, 一来能争取到更多的攻击时间, 二来不容易错过使用道具的时机,能提高不 少狩猎效率、团队狩猎中配合广域化技能更 是能造福队友。

片手剑的缺点是单招攻击力太低,没有 瞬间爆发力,要瞅准怪物的每一个空隙逐点 累积伤害。同时短小剑身导致攻击范围很窄, 水平方向还可以靠突进斩和翻滚后挑斩来弥 补、垂直方向则比较无力了。

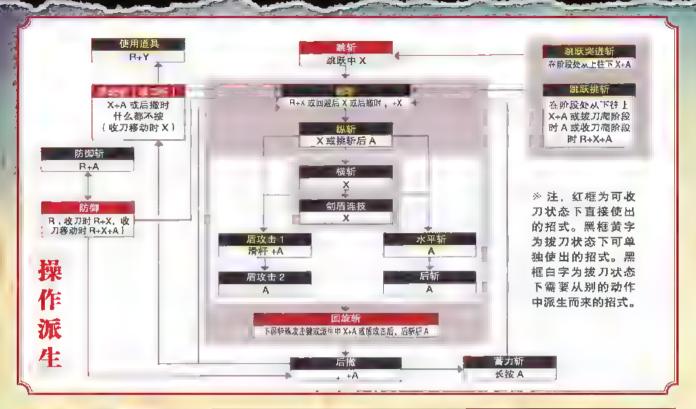
从《MH4》开始片手剑增加了一招后撤 动作,可接在各种普通招式后面、能像长枪 一样在攻击后马上拉开距离,避免被怪物的 反击打到。后撤的派生也非常丰富,分为突 进斩、蓄力斩和捞斩,能立即转守为攻,其 中突进斩用在攻击时机比较短的时候。如果 攻击时间充裕,则可以接威力更大的蓄力斩, 而如果在此过程中怪物已经产生位移, 那就 接挑斩再接回避把动作取消掉。

高低差的动作方面,除了所有武器共通 的跳跃攻击外, 片手剑还有两招独有的动作、 一个是能跳得更远的跳跃突进斩,即使怪物 离得较远也能用跳跃攻击打到: 另一个是从 下往上使用的跳跃挑斩。在有阶段的地方可



用这招来减小自身垂直方向攻击范围短的劣 势、也变相增加了乘骑攻击的机会。

ı	扫式一堆 -	武一道		
ı	播式	3,673	अर्थेका	FI 14 30 75
I	跳斩	中	切断	有
I	跳跃挑斩	中	切断	有
I	跳跃突进斩	中	切断	有
I	突进斩	中	切断	有
ı	(拔刀斩)			
ı	纵斩	小	切断	无
I	横斩	小	切断	无
I	剑盾连技	小・中	打击・切断	无
I	回旋斩	中	切断	无
I	防御斩	<b>4</b> V	切断	无
I	挑新	小	切断	无
ı	水平斩	中	切断	无
I	后斩	中	切断	无
I	盾攻击 1	小	打击	无
I	盾攻击 2	中	打击	无
	<b>蓄力斩</b>	中 大	打击 切断	有(出招时)



#### 推荐连技。

#### 挑新 纵新 横新 水平斯 后新

解说: 草子剑的基本连被。一般在怪物脚下 的时候使用。如果想到减怪物的耐力。则可 以把水平新换成后攻击。

#### 突送斩。拔刀斩( ) 烧斩 纵斩 横斩 水 平新。 斯斯

解说: 当怪物意出较大的重隙时使用的连枝。 突进新用于快速拉近和怪物的距离,最后的 四旋新视情况使出,如果位置不对,则可挟 成四进来调整站住。

#### 盾攻击 看攻击 看环

**傅说《怪物中陪饼或阿光时可以使用连续的**》

#### 有水击对头部进行水击。以他这事和导致他 不过又推发以在中没有对土地的

#### 使用

#### | 携新|| 后撤|| 実送新|| 普力新||

解说。用在任物准备出档时,用后撤额过攻 击后再拉近距离继续攻击。

#### 推荐技能

新れ味レベル+1、真打、回避性能、回避 距离 UP、砥石使用高速化、业物、属性攻 击强化、状态异常攻击强化、广域化、関师。 トラップマスタ = 会心击【属性】 会心 击【特殊】、早食い



双剑的攻击频率出众,和片手剑一样也是注重连续攻击的武器,虽然单发招式的攻击力不高,但只要一有长时间的攻击机会,连绵不断的攻击就能对怪物造成巨大伤害。缺点方面也和片手剑相同,短刀身导致攻击范围太窄,需要和怪物贴身战斗,并且不像片手剑那样能用盾格挡,对立回的要求更高。

双剑的特点在于拥有鬼人化和鬼人强化两个特殊状态,鬼人化中,耐力会不断消耗,但招式性能和攻击力加强,同时还有附带刚



現人突进達新 回旋新第 段后 X

体效果、能使用回避性能更高的鬼人回避以 及高威力的鬼人乱舞等好处,不过当耐力槽 减完后鬼人化也会自动解除。

鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下 方的鬼人槽,鬼人槽满了后回到通常状态就 会进入鬼人强化状态,该状态可以看作是鬼 人化状态的弱化版,虽然没有了攻击力加成, 但依然能享用部分性能强化的招式以及鬼人 回避。鬼人强化状态需要鬼人槽来维持,随 着时间经过,或非鬼人化状态下使用鬼人回 避以及部分性能强化招式都会导致鬼人槽减 少,清空后鬼人强化状态就会自动解除。

《MH4G》中鬼人化和鬼人强化状态的 踏步横斩也得到了强化,变成了鬼人突进连 斩,这招平时单独使出最不消耗鬼人槽的, 只有从鬼人连斩派生过来时才会消耗,不过 好处是获得的刚体效果时间更长。

双剑也有自己专用的空中招式——空中回转乱舞,攻击距离和攻击力都比普通的跳跃攻击更理想,并且在落地时还能派生专用终结技,回报也不小,在有阶段的地方可以积极使用。



操作派生



孔舞 X+A

空中回载乱舞

回转乱舞终结

鬼人化状态

※注:红框为可收刀状态下直接使出的招式。黑框黄字 为拔刀状态下可单独使出的招式。黑框白字为拔刀状态 下需要从别的动作中派生而来的招式。

· 大班一。			
for any	111975	handayla	and a fundament
跳斩	小小小	切断	有
空中回转乱舞	小 · 小 · 小 · 小	切断	有
回转乱舞终结	中・中	切断	有
二段新 1	小小小	切断	无
二段斩 2	小・小	切新	无
车轮斩	小・大	切断	无
踏步横斩(拔	小小小	切断	有
刀斩)			
挑斩	中	切断	无
左二连斩	小·小	切断	无
右二连斩	小 小	切断	无
左回旋斩	中・小・小	切断	有
右回旋斩	中・小・小	切断	有
左二回旋斩	中・小・小・中・小・小	切断	有
右—回旋斩	中・小・小・中・小・小	切断	有
鬼人连斩	小・小・小・小・极大	切断	有
六段斩	小・小・小・小・大	切断	有
乱舞	大・小・小・小・小・极大	切断	有
鬼人突进乱舞	ホ・ホ・ホ・ホ・中	切断	有

推荐连技
通常状态
斯步横斩(城刀斩) 操斩二二段斩
段析 2 本 主 主 本 主 连 板
<b>解说《通常状态下的基本连技》 → 凝用于较短</b>
的攻击时机器以踏步横断拉近距离。和果时间
允许。还可在中间和从二段新2和单轮新。
鬼人理化状态   二段斩   二段斩   二
<b>黎新</b> 《鬼人连新》鬼人実进乱舞《
解说: 主要伤害在最后的鬼人造新和鬼人类
进礼舞。所以前面的相或大可不如太复案。
视情况也可将二度新意省略样。
The same of the sa

#### 鬼人化状态

#### 车轮斩 大股斩 礼舞

解说。怪物意出太全隙时的连枝。对弱点部位使出能瞬间带来巨大伤害。但要注意 孔舞后的硬直较大。攻击充举后要用助进 动作取消。

#### 推荐技能

新れ味レベル +1、真打、砥石使用高速化、 业物、属性攻击强化、状态异常攻击强化。 ランナ => 体术、スタミナ急速回复、回避 性能、((高級) 耳栓、臭义、会心击【属性】、 会心击【特殊》



高攻击力的锤子有着极强的破坏力,并 且所有攻击均为打击系统,在对怪物造成伤害的同时也能削减其耐力,另外打击系统持 续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩,所 以除了弱点部位以外,怪物的头部也是锤子 使用者必须时常瞄准的地方,以求将怪物打 晕为队伍制造攻击的机会。锤子另一特点是 蓄力,由蓄力可以派生出许多不同的招式, 以应对不同的攻击机会,所以战斗中保持蓄 力状态是锤子狩猎的基本,一旦有机会就用 蓄力攻击起手,然后再带入其他攻击。

每子的缺点在于武器的长度短,导致攻击范围狭窄,经常需要贴身和怪物战斗,并且不能防御,非常容易中怪物的攻击,不过好在拔刀和蓄力状态下移动速度不减,可以在立回上下工夫来减少风险。

锤子的高低差动作除了一般的跳跃攻击



外, 蓄力攻击也能在跳跃中使用, 并且蓄力中即使登上和跳下也不会中断, 不会对蓄力产生影响, 爬上爬下时照样可以随时按住 R键寻找攻击机会。跳跃蓄力攻击打中怪物也是可以乘骑的, 并且就算没有乘骑上去, 落地后还可以接别的攻击, 伤害也很可观。



招式一覧			
3 marine	Ten 12/2"		and trade to the same
跳跃攻击	中	打击	有
跳跃蓄力攻击 1	大	打击	有
跳跃蓄力攻击 2	大	打击	有
跳跃蓄力攻击3	极大	打击	有
纵挥 1	中	打击	有〔攻击动作
			途中)
纵挥 2	小	打击	无
模挥	7JV	打击	有
本垒打	极大	打击	有
蓄力攻击 1	/Jv	打击	有
出锤攻击	小	打击	有
蓄力1追加攻击	小	打击	有
蓄力攻击2	中	打击	有
蓄力攻击3	小·极大	打击	有
回转攻击收尾 1	中	打击	有
回转攻击收尾 2	极大	打击	有
回转攻击	ル・ル・ル・小	打击	有
	· 小·小·中		

和锤子一样,攻击多为打击系统的狩猎 笛能快速削减怪物的耐力, 并且对大型怪物 的头部进行连续打击可使其进入行动不能的 晕眩状态。不过说到狩猎笛最大的特色,还 在于演奏。狩猎笛在攻击的同时能累积音色, 三种基础攻击各对应一种音色,当组合出特 定的旋律后可以通过 R 键演奏出来,从而为 自己和队发附加各种有利的状态,所以在团 队狩猎中笛手一般被称为"奶妈"。不同的 狩猎笛能演奏的音色也是不同的,具体音色 可在武器界面确认,其中X键对应最左边的 音色1、A 键对应中间的音色2、X+A 对应 最右边的音色 3。

从《MH4》开始狩猎笛增加了滑杆+A 的连音攻击,这个攻击开头虽然只有一个 音色 2. 不过在攻击过程中可以随意增加一 个音色键,但动作却没增加,也就是说一 个动作可累积两个音色。打个比方,如要 同时累积音色2和音色1, 那就输入滑杆 +A、X, 如此类推, 同时累积音色 2 和音 色3就输入滑杆+A、X+A,同时累积两个 音色2就输入滑杆+A、A、为演奏节省了 不少工夫。《MH4G》中连音攻击的第一段 后可以用翻滚回避取消, 当然这也就只能 累积第一个音色。

狩猎笛的跳跃攻击虽然动作看上去是一 样的,但通过不同的按键使出就是不同的音

# 蓄力攻击 化二苯为 化流加攻击 化根挥 化

解说:一击脱鸾用连击,攻击时机较短时可 以和纵挥1省林棒』

善力攻击 测 善力攻击 二二横挥一似挥 2 本島竹舎幣州

解说:: 怪狗长时间不能行动时使用的连枝。集 中对怪物美部进行打击能很快累积晕眩值。

斩れ味レベル +1。真打、ランナ 曇 集中。 スタミナ急速回复、回避性能、《高級》耳 栓、弱点特效、KO ポミスタミナ夺取され バネバ剣法、强打「



色。跳跃攻击落地后的派生也是非常丰富。 不会影响音色的累积。不过需要注意的是, 只有在拔刀状态时的跳跃中才能使出对应不 同按键的跳跃攻击、如果是收刀状态的跳跃 那只能使出X键的。

招式一览			
指式	34 <b>2</b> 3	27.4=16	网络双赤
跳跃攻击	中	打击	有
右挥打	中	打击	有
左挥打	中	打击	有
前方攻击(出	中	打击	有
笛攻击)			
后方攻击	小	打击	有
笛柄攻击	小小	切断	有
叩击	小・大	打击	有
连音攻击	小、小	打击	有
前方演奏	小	打击	有
横演奏	中	打击	有
后方演奏	中	打击	有
重复演奏(右)	中	打击	有
重复演奏(左)	中	打击	有
重复演奏(后)	大	打击	有
			The second secon



### 推荐连技

解说: 所有狩猎的共通的基础连接: 四进居 确认安全就可开始演奏:

左挥打→右挥打→(循环)

解说《怪物倒地或中陷阱时使用的连枝》都打

攻击力较高。且频率也不低。集中对性物头部 进行打击能很快积蓄晕破值。

### 推荐技能

新れ味レベル+1、真打、笛吹き名人、KO 术、 スタミナ夺取、广域化、張打

AL DE AN	other after some As-	44.00	
效果名	音色组合	效果	<b>重复演奏效果</b>
强化自己	0.0	移动速度加快	攻击不弹刀,效果时间延长
强化自己	• •	移动速度加快	攻击不弹刀,效果时间延长
攻击力强化【小】		攻击力小幅上升	攻击力中幅上升,效果时间延长
攻击力强化【小】		攻击力小幅上升	攻击力中幅上升,效果时间延长
攻击力强化【小】	• •	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升,效果时间延长
攻击力强化【小】	• •	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升,效果时间延长
攻击力强化【大】		攻击力中幅上升	攻击力大幅上升,效果时间延长
攻击力强化【大】		攻击力中幅上升	攻击力大幅上升,效果时间延长
攻击力强化【大】	0000	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升, 效果时间延长
攻击力强化【大】		攻击力中幅上升	攻击力大幅上升,效果时间延长
防御力强化【小】		防御力小幅上升	防御力中幅上升。效果时间延长
防御力强化【大】		防御力小幅上升	防御力大幅上升,效果时间延长
攻击力 & 防御力强化【小】		攻击力 & 防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升,效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】		攻击力&防御力小幅上升	攻击力 & 防御力中幅上升, 效果时间延长
千里眼		效果与道具"干里眼の药"相同	效果与道具 "千里眼の药" 相同
<b>千</b>		效果与道具"千里眼の药"相同	效果与道具"千里眼の药"相同
体力增加【小】		体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】		体力大幅上升	效果时间延长
スタミナ減少无效【小】	000	耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ減少无效【小】	0-0	耐力糟短时间内不减	效果时间延长
スタミナ減少无效【小】	900	耐力模短时间内不减	效果时间延长
スタミナ減少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效。效果时间延长

The state of the s			
效果名	商色组合	效果	重复演奏效果
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效,效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效,效果时间延长
风压完全无效	• • •	风压完全充效	效果时间延长
风压完全无效		风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】	000	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复
体力回复【小】		享 1 家体 5 微量简复或低 D 家体 5 小量简复	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复
		17	
体力回复【大】			高几率体力中量回复或低几率体力大量回复
体力回复【小】&解毒	0 <b>0</b> 10 <b>0</b>	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&
		& 解毒	解毒
体力回复【中】& 解器			高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&
体为国家[中] or 96449			
		及解毒	解毒
体力回复【中】& 消臭	0000	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复	高几率体力少量回复或低几率体力中量回复 &
		& 消臭	消鼻
th a color fill a A a drawn		7-7-7	7-7-
体力回复【小】& 会心率 UP		員儿率体刀煉量與夏或做儿率体刀少量與夏	高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 &
		& 会心率 UP	会心率大幅 UP 并效果时间延长
回复速度【小】		定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
		T = 7 - 71 111 7 7 131 1-11 CD - 10 7 7 7 13 1-1 1-1 1-1 1-1 1-1 1-1 1-1 1-1 1-1	THE COURT OF THE C
回复速度【小】	• •	一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	
回复速度【大】		一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅	效果时间延长
		加快	
精灵王の加护		一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王の加护		一定几率受到伤害减少	效果时间延长
耐雪 & 耐泥	000	不会陷入雪人状态	效果时间延长
寒さ无效	5 0 0	不会因寒冷天气导致耐力消耗加快	效果时间延长
綴さ无效		不会因炎热天气导致体力减少&熔岩地形	
SE C JUAN			ACMEND FORE IN
		伤害无效化	
听觉保护【小】	0000	效果与技能"耳栓"相同	效果与技能"高级耳栓"相同,效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能"耳栓"相同	效果与技能"高级耳栓"相同,效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能"耳栓"相同	效果与技能"高级耳栓"相同,效果时间延长
	• • • •		
<b>听觉保护【大</b> 】		效果与技能"高级耳栓"相同	效果时间延长
听觉保护【小】& 风压无效		发动"耳栓"效果 & 风压【小】无效	发动"高级耳栓"效果 & 风压完全无效, 效果
MI NE DATA . FATA TO MANUE ACTOR			
MANNEY TO LO WHITE YOU			
		A-IA T W.L.	时间延长
气绝无效	•••	气绝无效化	时间延长 效果时间延长
		气绝无效化 不会陷入麻痹状态	时间延长
气绝无效	• • •		时间延长 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效	000	不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化	0 0 0	不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化	000	不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 模性攻击力大幅上升,效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化	0 0 0	不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化	0 0 0	不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 模性攻击力大幅上升,效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 发展性攻击力强化		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 腐性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 展性攻击力上升 展性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 层性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 紧性攻击力强化		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 腐性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 展性攻击力上升 展性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 层性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 酸性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 厚常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火粥性中幅提升,火属性异常状态完全无效,
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化 减性攻击力强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 欠附性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火附性大幅提升,火属性异常状态完全无效,
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 发表异常攻击强化 树麓 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 层性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化 减性攻击力强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 欠附性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火附性大幅提升,火属性异常状态完全无效,
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 发表异常攻击强化 树麓 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 层性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻療无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 发表异常攻击强化 树麓 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 酸性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻療无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无 效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻療无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】 火属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 酸性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击为强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】 火属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火粥性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 大震性攻击力强化 大震性防御强化【小】 大属性防御强化【小】 大属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 面耐性小幅提升, 雷属性异常状态 【小】无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 层性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击为强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】 火属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 面耐性小幅提升, 雷属性异常状态 【小】无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火粥性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 大震性攻击力强化 大震性防御强化【小】 大属性防御强化【小】 大属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 面耐性小幅提升, 雷属性异常状态 【小】无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 层性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化 对激发 中国		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态是个无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 或量耐性小幅提升,需属性异常状态【小】无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 酸性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 或果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 大震性攻击力强化 大震性防御强化【小】 大属性防御强化【小】 大属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态是全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效 密耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 。 该果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】 木属性防御强化【小】  木属性防御强化【小】  木属性防御强化【六】  香属性防御强化【六】  香属性防御强化【六】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态 【小】无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效 或	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 膜性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 露耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 露耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效, 效果时间延长 露耐性大幅提升, 雷属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化 对激发 中国		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态 【小】无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效 或	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 腐性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 。 该果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 减性攻击力强化 状态异常攻击强化 耐震 火属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】 木属性防御强化【小】  木属性防御强化【小】  木属性防御强化【六】  香属性防御强化【六】  香属性防御强化【六】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态 【小】无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效 或	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 雷耐性中幅提升,雷属性异常状态完全无效, 效果时间延长 露附性大幅提升,雷属性异常状态完全无效, 效果时间延长 露附性大幅提升,需属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻療无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 大器性防御强化【小】  火属性防御强化【小】  水属性防御强化【小】  木属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  对属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  水属性防御强化【小】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态 [小]无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 或 水耐性中幅提升,需属性异常状态完全无效 面耐性小幅提升,需属性异常状态完全无效 或 可性中幅提升,需属性异常状态完全无效 或 对时中幅提升,或属性异常状态完全无效 或可性中幅提升,需属性异常状态完全无效 或	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 微果时间延长 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效, 效果时间延长 效果时间延长 次果时间延长 次果时间延长 次果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 对影 火属性防御强化【小】 火属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】  木属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  对属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态是全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态是全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态是全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态是全无效 或可性小幅提升,雷属性异常状态是全无效 露耐性中幅提升, 雷属性异常状态是全无效 或时中幅提升, 露属性异常状态完全无效 或时中幅提升, 强性异常状态完全无效 或时性中幅提升, 强性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 交果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,需属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,需属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,需属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,冰属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻療无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 大器性防御强化【小】  火属性防御强化【小】  水属性防御强化【小】  木属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  对属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  水属性防御强化【小】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】  水属性防御强化【六】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态 [小]无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 或 水耐性中幅提升,需属性异常状态完全无效 面耐性小幅提升,需属性异常状态完全无效 或 可性中幅提升,需属性异常状态完全无效 或 对时中幅提升,或属性异常状态完全无效 或可性中幅提升,需属性异常状态完全无效 或	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 微果时间延长 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效, 效果时间延长 效果时间延长 次果时间延长 次果时间延长 次果时间延长
气绝无效 麻痹无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 对影 火属性防御强化【小】 火属性防御强化【小】 水属性防御强化【小】  木属性防御强化【小】  本属性防御强化【小】  对属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】  或属性防御强化【小】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态是全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态是全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态是全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态是全无效 或可性小幅提升,雷属性异常状态是全无效 露耐性中幅提升, 雷属性异常状态是全无效 或时中幅提升, 露属性异常状态完全无效 或时中幅提升, 强性异常状态完全无效 或时性中幅提升, 强性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 交果时间延长 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火耐性大幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,需属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,需属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,需属性异常状态完全无效, 效果时间延长 索引性中幅提升,冰属性异常状态完全无效, 效果时间延长
气绝无效 麻療无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 大震性防御强化【小】  火属性防御强化【小】  水属性防御强化【小】  木属性防御强化【小】  雷属性防御强化【大】  雷属性防御强化【大】  对属性防御强化【大】  大属性防御强化【大】  大属性防御强化【大】  大属性防御强化【大】  大属性防御强化【大】  大属性防御强化【大】  大属性防御强化【大】  大属性防御强化【大】		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态【小】无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 **	时间延长 效果时间延长 效果时间延长 效果时间延长 概性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 属性攻击力大幅上升,效果时间延长 异常状态攻击积蓄值大幅上升,效果时间延长 交累时间延长 火粥性中幅提升,火属性异常状态完全无效, 效果时间延长 火粥性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 水耐性大幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 露耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效, 效果时间延长 露耐性中幅提升,。 放果时间延长 该果时间延长 数果时间延长 水耐性大幅提升,。 放果时间延长 水耐性大幅提升,。 放果时间延长 水耐性大幅提升,。 放果时间延长 水耐性大幅提升,。 放果时间延长 水耐性中幅提升,。 放果时间延长 水耐性中幅提升,,冰属性异常状态完全无效。 效果时间延长 水耐性中幅提升,,冰属性异常状态完全无效。 效果时间延长 水耐性中幅提升,,冰属性异常状态完全无效。 效果时间延长
<ul> <li>「・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态[小]无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效  或时性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 强性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长
<ul> <li>(99. 元效 麻疹 元效 麻疹 元效 を状态 异常 元效 を状态 异常 元效 属性 攻击力强化 居性 攻击力强化 展性 攻击力强化 以高性 防御强化 【小】</li> <li>(水属性 防御强化 【小】</li> <li>(水属性 防御强化 【小】</li> <li>水属性 防御强化 【小】</li> <li>水属性 防御强化 【小】</li> <li>本属性 防御强化 【小】</li> <li>之属性 防御强化 【大】</li> <li>之属性 耐性强化 属性 心力 元效</li> <li>のけぞり 元效</li> </ul>		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 不耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效 。 雷耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效     对    对    对    对    对    对    对	时间延长 效果时间延长 效果时间延长
<ul> <li>「会絶无效 麻寒无效 全状态异常无效 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 属性攻击力强化 耐震 火属性防御强化 【小】</li> <li>小人属性防御强化 【小】</li> <li>水属性防御强化 【小】</li> <li>水属性防御强化 【六】</li> <li>市属性防御强化 【六】</li> <li>雷属性防御强化 【小】</li> <li>か属性防御强化 【六】</li> <li>か属性防御强化 【六】</li> <li>が属性防御强化 【六】</li> <li>を属性やられ元效のけぞり元效</li> <li>全旋律效果延长</li> </ul>		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态[小]无效 火耐性中幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效  或时性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 强性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效 对时中幅提升, 对属性异常状态完全无效	时间延长 效果时间延长 效果时间延长
<ul> <li>(99. 元效 麻疹 元效 麻疹 元效 を状态 异常 元效 を状态 异常 元效 属性 攻击力强化 居性 攻击力强化 展性 攻击力强化 以高性 防御强化 【小】</li> <li>(水属性 防御强化 【小】</li> <li>(水属性 防御强化 【小】</li> <li>水属性 防御强化 【小】</li> <li>水属性 防御强化 【小】</li> <li>本属性 防御强化 【小】</li> <li>之属性 防御强化 【大】</li> <li>之属性 耐性强化 属性 心力 元效</li> <li>のけぞり 元效</li> </ul>		不会陷入麻痹状态 全异常状态无效化 属性攻击力上升 属性攻击力上升 属性攻击力上升 异常状态攻击积蓄值上升 不会受到地震效果影响 火耐性小幅提升,火属性异常状态完全无效 水耐性小幅提升,水属性异常状态完全无效 水耐性中幅提升,水属性异常状态完全无效 不耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效 雷耐性小幅提升, 雷属性异常状态完全无效 。 雷耐性中幅提升, 雷属性异常状态完全无效     对    对    对    对    对    对    对	时间延长 效果时间延长 效果时间延长

长枪分为左手的长矛以及右手的巨盾两个部分,长矛有着细长的枪身,再加上独特的点式突刺攻击,能有效针对怪物的弱点部位进行打击,巨盾则为长枪带来了拨群的防御性能,并且还能在盾防御中移动,两个部分结合起来就决定了长枪的以防御反击为主轴的用法。

长枪的主要招式为平刺、斜上刺和取消刺(反击刺)三招,前两招针对不同的打点进行攻击,当怪物快攻击时就用取消刺(反击刺)立即进行防御反击,反击之后再接平刺或斜上刺,如此反复。其他招式里,横挥是长枪稍有非点式攻击,清理小怪的效果不错;防御前进则可以在防御时做短距离的快速移动,可以顶着怪物的攻击前进并马上展开攻击。

长枪还有着独特的回避动作,拔枪时按 B 回避会变成后跳,攻击或回避动作中还可派生出 → +B 的大后跳或 ← / → +B 的侧移,这三种回避方式可互相衔接(最多连续回避 3 次,大后跳后不能衔接其他回避),用来调整站位和回避怪物的攻击。本作中回避动作后都可衔接防御前进,并且防御前进还能重新接上回避,从而形成更丰富的位移。

高低差动作方面除了有一般的跳跃攻击



	指式一覧			
	招式	11.71	Sec. Of	To A Topic Section
	跳跃攻击	中	切断	有
	突进跳跃攻击	大	切断	有
	拔枪攻击	中	切断	无
	取消刺(平刺)	中	切断	有(防御反击成
				功情况下)
	取消刺(斜上刺)	中	切断	有(防御反击成
				功情况下)
Ī	反击刺	大	切断	有
	平刺 1・2・3	中・中・中	切断	无
	斜上刺1 2·3	中・中・中	切断	无
	防御刺	中	切断	无
	突进(地上)	小	切断	有
	突进(空中)	中	切断	有
	突进终结刺	大	切断	有
	转身攻击	大	切斷	有
	横挥	中	切断	有
	盾攻击	小	打击	有
	防御前进	_	-	有



### 平期(斜上刺)、平痢(斜上痢) 取消病 平剩《斜上剂

解说:" 长枪的基本连拔, 滑性粘快攻击时就 用取消制或反击制度对,基本没有风险,但 要准意取消剂或灰杏剂只能在两次普通攻击 内使出』

### 防御前波。斯攻击。平剩人斜上刺

解说:: 和怪物宫得不远。 具怪物正在出相时用

的连曲。可以指了攻击后快速拉近距离并展开 攻击。

### 推荐技能。

斩れ味レベル+1、真打、ガネド性能、ガ・ ∜ 强化、回避性能、スタミナ急速回复、体术、 (高级)耳栓。风压【大】无效、金刚体



将长枪的长矛部分换成了长管炮 的武器,和长枪一样有着突出的防御 性能并可做出各种突刺类攻击。还有 回避也是和长枪类似的后跳和侧移、 但不能连续使用。铳枪自身的特色在

于可以使用长管炮发动炮击、炮击的性质类似 爆弹,可以无视怪物的肉质造成伤害,在面对 肉质硬的怪物时也能给予稳定的伤害。

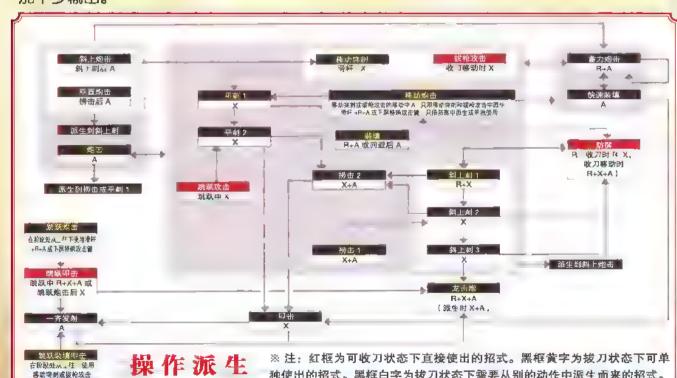
铳枪的炮击类型分为通常型、放射型和扩 散型三种。每种都有各自的特点,而且不同炮 击类型的铳枪在使用特定的招式时,还能得到 额外的攻击力补正、详细可参考右边的两个表。

本作中铳枪的动作有了新的连携, 一齐发 射后面可以直接接上龙击炮, 放在连招里能增 加不少输出。

炮击类型的特点							
煙街类型	广冲转换纵	20 142	្សុសិល្បីស្រីស	<b>18</b> .77			
通常型	5	短	窄	低			
放射型	3	长	窄	中			
扩散型	2	短	广	高			

不同炮击类型的特定招式攻击力补正							
煙街美型	普力炮击	7F (2.3)	龙山岩				
通常型	_	1					
放射型	_	_	<b>†</b> †				
扩散型	<b>†</b> †	Ţ					

独使出的招式。黑框白字为拔刀状态下需要从别的动作中派生而来的招式。



超式一览						
VER:	ולי	Riv.	1. 12. S. C.			
跳跃攻击	中	切断	有			
跳跃叩击	大	切断	有			
跳跃炮击	小	固定	有			
平刺1 2	中中	切断	无			
捞击 1・2	中・中	切断	有			
移动突刺	中	切断	有			
斜上刺1・2・3	小小小小小	初断	无			
拔枪攻击	中	切断	有			
叩击	大	切断	有			
炮击	小	固定	无			
移动炮击	小	固定	有(攻击中)			
蓄力炮击	中	固定	有			
一齐发射	大	固定	有			
快速装填	_	_	有			
装填			无			

### 推荐连技

捞击。 斜上刺 一斜上著力炮击

**得说:打击高位置的专用连枝。可视情况增** 

和科上利或地名的攻击次数。 移动突刺《拨枪突射》 平射 平崩 即击 十齐发射《龙击炮》

解说:原本中由后只能一来发射和龙击地二选一、两边用了新选携后。两相就选择在了一个起。使选招或力上升了不少

平利。平利、地市、平利、平利、地市

解说。照于定点输出,到珲药打完为止可以 《直循环》并且逐告的空隙也很少。不容易 被怪物反击。

### 推荐技能

炮术マスタミ、业物、ガード性能、ガード强化、 スタミナ急速回复、体术、心眼、心飼一体「

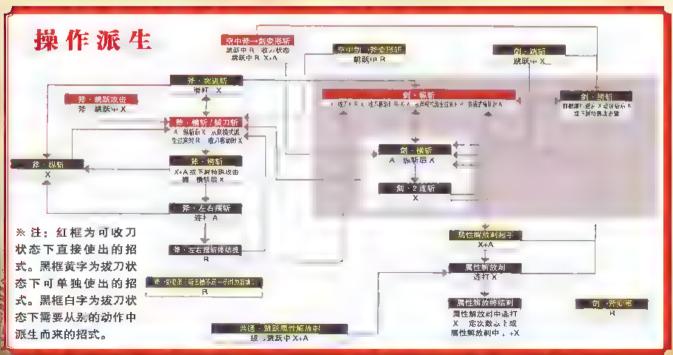


斩击斧有着斧和剑两种模式,战斗中可以通过变形在两种形态间切换,以满足不同的战斗需要。

斧模式的优点在于攻击距离长,并且拔 刀状态下也能较灵活地移动,适合在一般的 立回时使用,缺点是攻击频率较低,并且招 式空隙太大。

剑模式的攻击频率高, 且黄色斩味以上 时攻击不会弹刀, 适合在怪物倒地和中陷阱 时等长时间的硬直时进行输出,另外招式还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺,缺点是拔刀时移动会变慢,且剑模式在使用上也有限制。

使用斩击斧时斩味槽下方会有一条斩击槽, 剑模式的招式会消耗斩击槽的能量, 斩击槽空了后则会强制变回斧模式。斩击槽的



能量会在斧模式下随时间经过徐徐恢复外,或者在槽的能量低于中间点显示"RELOAD"字样时也可以按R键手动恢复,只有能量恢复到中间点以上才能变为剑模式。

本作斩击斧多了一条从左右摆斩终结技 到斧模式横斩的派生路线,这样即使在斩击 槽空了时,用左右摆斩终结技后也可以继续 攻击,不用担心连携中断。

跳跃攻击方面,除了共通的外,两种模式在跳跃中都能使用变形斩和属性解放刺。

擅式一览			
招式	וכאוון	्रव्यक्त	maxx
発模式模块政治 (含要用語)	320	初的	4
剑模式跳跃攻击(含变形斩)	中	切断	有
跳跃属性解放刺	中	切断	有
斧·纵斩	大	切断	有
斧・突进斩	小	切断	有
斧・横斩(拔刀斩)	小	切断	有
斧・捞斩	中	切断	有
斧·左右摆斩	中	切断	有
斧・左右摆斩終结技	大	切断	有
<b>剑</b> · 纵斩	中	切断	有
剑 - 機斩	中	切断	有
剑・捞斩	中	切断	有
剑·2 连斩	中・中	切断	有
剑・属性解放刺	全部小	切断	有
剑·属性解放终结刺(连打X收尾)	极大	切断	有
剑·属性解放终结刺( ↓ +X 收尾)	大	切断	有

複數果	
种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力,攻击头部能累积晕
	<b>眩</b> 值
審瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

### 推荐连技

### 推進班

### 横斩: 拔刀斩 夹进斩 纵斩

解说: "告脱离的基本连拔,然背后连击性 物的话。"最后的纵斩比较求易命中则转身的 怪物的头部。

### 排新等纵新

解说,主要是利用捞新和纵新的高打点来新 尾的连枝,但要注意捞新食施飞队友,身边 有人时慎用。

### 捞斩。左右摆斩。左右摆斩线笔技。变形斩 / 横斩

料税。怪物侧地藏中隔所明的皮刀连备。现在最后多军令个最新的选择。在耐力措和新 去槽两宝的时候也不用权心。

### 如何或

### 纵都 横新 2 连新

**解说:侧模式的基本连备,用于敏短的水各** 

### 时机

### 纵新《拔刀斩》 榜称 横环

解说。简单实用的连枝、视情况决定出相的 次数。 有危险就用翻滚或剑移躲开。

### 

解说《雅属性的连枝》麻痹瓶或者瓶的新斧能 用这相让怪物快速进入异常状态。因为连枝的 时间很长。最好在怪物倒地或中陷阱时使用。

### 推荐技能

新れ味レベル+1、真打、回避性能、回避距 裏 UP、納刀术、属性攻击强化、( 高級 ) 耳栓、 会心击【属性】』会心击【特殊】



蓄能斧是继斩击斧之后的又一把变形武器,同样蓄能斧也 分为剑和斧两种模式,不过两种模式的使用上却和斩击斧不同。

蓄能斧比较适合立回的是剑模式,此模式类似片手剑,拔刀时也能灵活地移动并使用盾牌抵挡怪物的攻击。另外剑模式还有一个非常重要的作用就是能积攒剑击能量,供斧形态使用。使用蓄能斧时角色耐力槽下方会有5个瓶子,当用剑模式持续攻击怪物、瓶子周围就会发光,这就代表产生能量了,此时通过R+A的蓄能行动将能量保存下来,黄色光时能保存3个瓶子的能量,红色光时则能保存满5个瓶子。不过要注意瓶子变为红色后如果不蓄能继续进行攻击的话武器会过热(瓶子右侧会



出现 "CHARGE" 字样提示玩家蓄能),导致攻击弹刀(和斩味无关),过热只要进行蓄能行动就能解除,所以最好能养成一有能量就蓄能的习惯,但切记不可无能量时蓄能,这只会造成无谓的硬直。

斧模式可以看做是斩击斧的斧模式的慢速版,这个模式的特点是能使用剑模式累积下来的能量释放必杀技属性解放斩,瞬间给予怪物极大的伤害。属性解放斩根据蓄能斧使用的瓶种类分为两种,一种是榴弹瓶,给予固定伤害的同时还能累积晕眩值,连续攻击怪物的头部可让其陷入眩晕状态。另一种是强属性瓶,在攻击的同时还会附加和武器相同属性的附加伤害,能针对怪物的弱点属性进行有效打击。

除了两种模式和斩击斧不同外,蓄能斧还有一个特点是剑 →斧变形斩的开始阶段、回转斩(斧 →剑变形斩)的收尾阶段自带盾防效果,成功挡下怪物的攻击后还可直接在防御状态中派生到剑 →斧变形斩、回避动作或蓄能(在普通盾防时派生也成立),有点长枪防御反击的味道。

本作的蓄能斧增加了盾突、属性强化回转斩和高出力属性解放斩三个新招式以及能强化自身的特殊 BUFF "属性强化状态",同时招式间也有了新的连携。

. 盾突是剑模式的新招,可以接在剑模式 所有攻击招式以及蓄能后面,然后再接回牵 制斩,让招式形成循环连携,增加了剑模式 的持续输出能力。

属性强化回转斩是斧模式下除了变形斩外的另一招可以回到逾模式的招式,不过除了这点外,这招最重要的作用还是用来进入属性强化状态。当蓄能斧有能量瓶时使用高出力属性解放斩,再接属性强化回转斩的话,就能消耗瓶子的能量进入属性强化状态。

属性强化状态时斩味槽旁会有一个盾形状的图标,持续的时间根据消耗的瓶子而定,1个瓶子为30秒,时间可以重复累积,上限是300秒,当时间快结束时,盾图标会变成

属性强化状态时下有不少的增益效果,包括当带有盾防效果的招式成功挡下攻击后能对怪物造成伤害; 剑模式为盾防御性能强化,盾突、蓄能后的挑斩会附带瓶的效果; 斧模式下则攻击力提升, 并且这时使用高出力属性解放斩的话还会进化成超高出力属性解放斩(出招升始阶段按 + + X 可回到高出力属性解放斩),能将当前的能量瓶全部用完给予怪物巨大伤害,不过属性强化状态也会随之结束。



ì				
ı	<b>指式一覧</b>			
	招式	7,423	alest.	120 F. M. ST.
	剑·跳跃攻击(含跳跃变形斩]	小	切断	有
	剑・ <mark>突进斩/拔刀斩</mark>	小	切断	有
	剑・牽制斩	小	切断	无
	剑 · 挫斩	小	切断	无
	剑・蓄力2连斩	中・小	切断	有
ı	剑·捞斩	小	切断	有(蓄
ı				力时)
	剑・回转斩(斧・剑変形斩)	中	切断	无
	<b>剑</b> ·属性强化回转斩	中	切断	无
	剑・盾突	小・小	切断	有
	斧・跳跃攻击(含跳跃变形斩)	中	切断	有
	斧・叩击/拔刀斩(剑・斧变形	大	切断	有
	斩)			
	斧・纵斩	大	切断	有
	斧·捞斩	中	切断	有
	斧・横斩	小	切断	有
	斧·屬性解放斩 1	中	切断	有
	斧・属性解放斩2	小・极大	切断	有
	斧・高出力属性解放斩	极大	切断	有
	斧·高出力属性解放斩 无能量瓶时)	中	切断	有
	斧・超高出力属性解放斩	小・极	切断	有
		大・极大		
	斧・超高出力属性解放斩(无能	小・极大	切断	有
	量瓶时)			

### 推荐连技

解说:被激能量时的基本连指。如今等斧模或的叩击保证伤害。最后的回转斩回到剑模式不影响立回。

**创善力 2 连斩**。回秦斩。侧善力 2 连斩

椰说: 用来快速累积能量的连档。

解说《南剑模式快速带尽景趣》高出力属性 解放新的连相。适合在怪物的小吸直时使用。

### 推荐技能

新れ味レベル+1、真打、回避性能、回避距 高 UP、納刀术、属性攻击强化、《高級 ) 耳栓、 会心击【属性】。会心击【特殊】







ra elacia elacia elacia ela elacia ela elacia ela ela ela

操虫棍除了有本体的棍子外, 右手上还带着独有的猎虫, 战斗中可以操纵猎虫吸取怪物的体液来强化自身, 怪物不同的部位可以吸取到不同颜色的体液, 每种颜色的体液对应一种能力强化, 而且吸取到复数的体液时还有组合效果。

操虫棍的另一个特点是有着方便的跳跃攻击,既不用借助高低差,也不用靠队友的挑飞,随时随地都可以想跳就跳,是队伍中



	招式一览 ————————————————————————————————————						
	<b>指式</b> 作	2.1.73	(A)	网络灰绿			
	跳跃攻击	中	切断	有			
	强化跳跃攻击	中・小	切断	有			
	突刺	小	切断	无			
	强化突刺	小・小	切断	无			
	親裟斩	中	切断	无			
	強化袈裟斩	小・中	切断	无			
	连续上挑	中・中	切断	无			
	强化连续上挑	中・小・小	切断	无			
	强化横扫派生到强化	中	切断	无			
	连续上挑时的连接招						
	一段斩	小・中	切断	无			
	强化二段斩	小・小・中	切断	无			
	横扫	中	切断	无			
	强化横扫	小・中	切断	无			
	拔刀攻击	中	切断	有			
	突进斩	中	切断	有			
	回避斩	中	切断	无			
į	<b>P</b> 走	中	切断	无			
-	飞圆斩	中・中	切断	无			
C	用武器打标记	极小	切断	无			
	操虫【吸取体液】	大	根据虫种类	无			
			而定				
	虫回转攻击	极大	根据虫种类	无			
			而定				
	唤回猎虫			无			

### 操作派生



### 

### 11 用印弹标记怪物

为了诱导猎虫能准确地飞向怪物。第一 步首先要做的就是把印弹打到怪物身上做标 记, 有了明确的目标后, 猎虫就会自动朝着 怪物飞去。具体操作为先按R键让准星出现, 瞄准怪物后松开按键发射印弹, 命中的话怪 物身上就会出现雾状的效果,当看到这个标 记后, 就可以进入第二步了。另外攻击中可 以按R键直接在怪物身上作标记。

### 2 杀取体液

做好标记后就可按 R+X 放出猎虫, 猎 1 虫会朝怪物(如果是大型怪物,则朝做了标 记的部位)飞去。猎虫命中后会自动采取体 液, 采取成功猎虫就会发出和强化效果相对 应的颜色、没有发出颜色的话就表示没有成 功采取的体液。另外如果没有标记怪物就直 接放出猎虫的话, 猎虫只会笔直飞行。

### 图叫四猫虫 (强化)

当猎虫成功采取到体液、身体的颜色发 生变化就可按 R+X 叫回猎虫了。猎虫返回后 猎人能马上得到强化。注意强化有时间限制, 经过一定时间后就会消失, 如要维持强化效 果或再次强化需重复以上的步骤。

## 

体液有红、橙、白、绿四种颜色, 般怪物的头、爪等经常用来攻击的部位为红 色、躯干为橙色、翅膀、脚等用来移动的部 位为白色, 其余的例如尾部等为绿色, 打上 印弹后根据标记的地方可知道该部位是什么 颜色。

颜色	效果	
<u>白</u> 橙	移动速度、跳跃高度上升	
橙	<b>刚体</b>	
紅	部分攻击招式性能强化(强化版招式)	
红绿	回复体力	
红+白	攻击力小幅上升	
橙 + 白	防御力小幅上升, 耳栓+风压【小】无效,	
	受创硬直减小	
红+橙+白	攻击力和防御力大幅上升	

### 探虫提的移放

和一般的武器不同,操虫棍有着独自的 一套强化方法。强化时首先要选第一项喂虫 饵来提升猎虫的能力,猎虫能力提升的同时 成长值也会逐渐累积,当能力和成长值达到 一定数值后就可选第二项,消耗素材对猎虫 进行升级,猎虫升级到一定程度后武器的能 力就能得到强化,同时猎虫的外形也会发生 变化。

猎虫基础能力有パワ -、スタミナ、ス

ビード三种, 其次还有火、水、雷、冰、龙 五种属性, 不同的虫饵提升的项目也是不同 的。当猎虫提升到一定等级后, 会根据提升 的基础能力项目而产生外观上的变化。

項目	效果
パワ	攻击力,影响使用猎虫的招式的伤害
スタミナ	猎虫的耐力,影响猎虫的飞行时间
スピード	速度,影响猎虫的飞行速度
火属性	<b>猎虫攻击时附加火属性</b>
水属性	猎虫攻击时附加水属性
雷属性	猎虫攻击时附加雷属性
冰属性	猎虫攻击时附加冰属性
龙属性	猎虫攻击时附加龙属性

### 推荐连技

连续上挑《强化连续上挽》《架装新》强化聚 装新》》操虫【吸取体液】

解说: 适合只有效短的攻击时机时用的连指, 攻击完的同时顺便采取体液。

### 突进斩掌叩击 化圆斩

解说。用意进新瞬间拉近距离的连裙,走进 新带有则体效果。成功率相当高。

突刺《强化突刺》 製業新 / 强化衰装新 回避新

解说《和上面的相及》这是欢击意用来核开 距离的连相。避免核怪物及击。

连续上挑《强化连续上挑》。 模架斩《强化型 装斩》 二段析《强化二段析》 即击 《张国 析》 突刺《强化夹刺》 《横环》

解说: 乘骑攻击成功后经构陷《太硬直时用 的连招: 有体液强化攻击力时伤害很可观。

### 推荐技能

新れ味レベル+1、真打、乗り名人。《 高樂 》 耳栓、体水



وم می باده و موموم مودر از مورد این

警炮分为轻弩和重弩 两种。轻弩机动性高,可使 用的弹种丰富,既能输出也能辅助,并且轻弩还有独有 的连射机能,能让特定弹种 只消费一发弹药进行数次射击,结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态。

重餐则和轻餐相反,牺牲了移动速度换来比轻餐更高的攻击力,属于完全的攻击型武器。重餐的独有能力为蹲射,作用是以不能移动为代价,换来特定弹种的多弹药连续射击,进一步提升了重餐的输出。

《MH4G》中リミッタ-解除的重警如果已经装填了 龙击弹的话,就算换成其他 子弹射击,也可以通过 X+A 照样发射龙击弹,这样可使 龙击弹穿插在普通射击中, 提升瞬间输出能力。

	操作与提式一览				
ı	招式	恢复	JAC21	अर्थकाट	四件双示
	共通操作				
	射击	A	根据子弹而异	弹	无
	上弹	X	_	-	无
	收纳状态下快速上弹	R+A+X	1	-	无
	接近攻击	下屏特殊攻击键	极小	打击	无
	弹种变更	L(长按)后 X 或 B	1	-	无
	简易瞄准模式	R(长按)+ 方向键			无
	狙击模式	R	ı	-	无
	狙击模式解除	狙击模式中R	4	~	无
	回避	В	-	_	无
	跳跃接近攻击	跳跃中 X	极小	打击	有
	<b>轻弩专用操作</b>				
	侧移	射击后←/ ++B	-	_	无
	后撤	射击后 B			无
	<b>重弩专用操作</b>				
	收纳状态下快速蹲射	R+A+X(长按 A+X)			无
	进入蹲射	A+X 或回避后 X(B/X	-	-	无
		选择弹药、A决定)			
	蹲射视角调整	蹲射中滑杆	ı	_	无
	酶射射击	蹲射中 A	-	弹	无
	蹲射取消	蹲射中8	-	-	无
	龙击弹射击(リミッタ	X+A	-	弹	无
	解除专用)				
	前回避	射击后 B	_	-	无
	侧回避	射击后← / → +B	-84		无

	Man W		
	STAIL ST		
ı	通常弹	普通子弹。LV1 弹数无限, 但威力很低; LV2 威力最高; LV3 威力略低于 LV2, 但可 3 次跳弹	
,	贯通弹	能贯通俘物的躯体、属于狩猎大型怪物时的主力弹药。LV1 的 Hit 数 为 3 次,每提升一级 Hit 数 +1	
i	散弹	发射后子弹会散开攻击怪物, 适合用来清杂兵。LV1的 Hit 数为 3 次, 每提升一级 Hit 数 +1	
ı	御甲榴弹	子弹命中后,经过一段时间后发生爆炸,等级越高爆炸威力越强。另外如果命中怪物的头部还能絮积晕眩值	
1	扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸,LV1 会产生 3 次爆炸,每提升一级爆炸次数 +1	
ı	回复弹	命中目标后会回复体力,需要注意的是击中怪物同样会给对方回复。回复量随等级上升	
ı	<b>毒弹</b>	審風性子弹,命中目标后能累积毒属性,子弹本身也有攻击力,LV2比 LV1 威力和毒属性值更高	
ı	麻痹弹	麻痹属性子弹,命中目标后能累积麻痹属性,子弹本身也有攻击力,LV2 比 LV1 威力和麻痹属性值更高	
ı	睡眠弹	睡眠属性子弹。命中目标后能累积睡眠属性,子弹本身无攻击力,LV2 比 LV1 睡眠属性值更高	
ı	鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升,并且如果同伴是剑士的话武器的新昧也会得到提升	
ı	硬化弹	命中同伴能使其防御力提升。同时附加刚体	
ı	减气弹	能削減怪物的耐力, 命中怪物的头部还能累积晕眩值, LV2 比 LV1 威力更高	
ı	火炎弹	化的数性物的动力,中平性物的关部还能系统军政团,LVZ LL LV I 成力更简单。 火属性攻击子弹	
ı	水冷弹	水属性攻击子弹	
ı	电击弹	<b>衛展性攻击子弹</b>	
ı	冰结弹	冰風性攻击子弹	
ı	<b>灭龙弹</b>	龙属性攻击子弹,具有贯通弹的特性,装填速度慢,反动大	
ı	<b>新製</b> 弹		
ı	爆破強	切断系统的子弹,能破坏需要切断系统才能破坏的怪物部位	
	龙击弹	爆破属性子弹。命中目标后能累积爆破属性,子弹本身的威力也很高,但装填速度慢。反动大 近距离使用的强力弹种,带有一定火属性值,发射准备时间和硬直都很大,类似统枪的龙击炮	
	捕获用麻醉弾	效果和捕获用麻醉玉相同	
1	ベイント弾	命中目标后,怪物会在大地图上显示出位質	

### 學能够做權

警炮的强化除了和近战武器一样用素材升级外,还有独特的改装系统,可为警炮加装附加的部件。珍稀度 6 以上的警还可以使用"リミッタ - 解除"改装,这项改装会改变警炮的性能,其中轻警的リミッタ - 解除效果主要为变更弹种也可以保持上弹状态、X+A 可以重新装填所有弹药、不能进行速射(相对地速射对应弹种的装填数会增加)三个,同时还有移动速度下降、后撤变成前滚、侧移变成侧翻滚的变化。重警的リミッター解除效果主要为攻击力提升、可使用龙击弹、不能进行蹲射(相对地蹲射对应弹种的装填数会增加)三个,同时还有移动速度会进一步降低、射击后不能接回避、盾防御性能提高的变化。



### THE TOTAL

反动轻減、装填速度、装填数 UP、最大数生产、 连发数 +1(轻音)。 属性攻击强化(轻音)。 回避性能、回避距离 UP(重音)。プレ抑制(重 音)。 通常導/贯通弾/散弾 UP、暗跃、会 心击【属性】( 经等)、会心击【特殊】( 经等)

部件效果一览	
名称"	TACHE TO THE PARTY OF THE PARTY
ロングバレル	轻弩专用部件,増加若干攻击力,不能和サイレンサ - 并用
サイレンサー	<b>轻弩专用部件、减小若干反动、不能和ロングパレル并用</b>
パワーパレル	重
シールド	重弩专用部件、持枪状态下非射击和上弹时能角色正前方有盾防效果,不能和パワーバレル并用
可変倍率スコープ	共通部件, 狙击模式能拉近镜头

ı	着炮专有能力说明				
ı	名称"	· 数果			
J	· ·	<b>弩炮上弹的速度,除了弩炮本身外,上弹时选择的子弹也会对上弹速度有所影响</b>			
K	反动	后坐力,反动越大子弹发射后的硬直也越大,除了弩本身外,使用的子弹也对反动有所影响			
4		子弹偏离准星的方向和幅度			

使用蓄力射出各种弹系统弓矢的远程武器,射击种类分为连射、扩散和贯通三种、每种都有着不同的特点,通常一把弓都不只一种射击种类,蓄力到不同的阶段就可使用不同射击类型。

写还有曲射以及刚射两种特殊招式。曲射需要蓄力到阶段 2 以上时按 A 键使用,射出的箭会往空中飞,箭再从空中对地上的怪物进行打击,能削减怪物的耐力以及对怪物头部打击时能累积晕眩值,曲射同样也有三个种类,每种的特点可参考下面的表格;刚

射则是在蓄力中或射击后按 A 键消耗耐力使

射则是在蓄力中或射击后按 A 键消耗耐力使用更高一个蓄力阶段的射击。

弓还可以装填各种瓶来附加各种效果, 如提升攻击力的强击瓶,打异常状态的麻痹 瓶和毒瓶等。







※ 注1: 紅框为可收刀状态下直接使出的招式。黑框黄字为拨刀状态下可单独使出的招式。黑框 自字为拨刀状态下需要从别的动作中派生而来的招式。

近距离曲射 善力 2 阶段中 A

Sales and the sales	
种类 """	效果
连射	连续射出数发纵向弓箭。蓄力等级增加箭的数量
	增加。最适射击距离为中近距离。
扩散	连续射出数发横向弓箭,蓄力等级增加箭的数量。
	威力增加。最适射击距离为近距离。
贯通	射出一发能贯穿怪物的弓箭。能产生多段攻击。
	Hit数随蓄力等级增加。最适射击距离为中远距离。

37 FLX	AT SEAL OF MANAGEMENT AND MANAGEMENT
	威力增加。最适射击距离为近距离。
贯通	射出一发能贯穿怪物的弓箭。能产生多段攻击。
	Hit数随蓄力等级增加。最适射击距离为中远距离。
曲射神	类一览
种类	<b>效果</b>
放散型	攻击范围广,容易命中,但单发弓箭威力低,造
	合清理杂兵或破坏大型怪物的某些高部位。
集中型	攻击范围窄。不容易命中。但定点火力高。适合
	攻击怪物头部累积晕眩值。
爆製型	箭落地后产生爆炸,威力很高,但注意爆炸有吹
	1.数里。在多人狩猎册更情用。

	(双条, 任多人狩猎可妥慎用。
振鼓果	一览
种类 ≕	<b>发展</b>
强击瓶	提升箭的攻击力
接击瓶	近距离射击以及接近攻击的攻击力上升
毒瓶	为箭矢附加霉属性
麻痹瓶	为箭矢附加麻痹属性
睡眠瓶	为箭矢附加睡眠属性
ベイン	命中目标后,怪物会在大地图上显示出位置
卜瓶	
减气瓶	能削減怪物的耐力,命中怪物的头部还能累积晕眩值
爆破瓶	为箭矢附加爆破属性

推支	七一姐 ——			
招式	A	1(7)	38 <b>3</b> 0	<b>明华</b> 双朱
跳跃	接近攻击	中	切断	有
接近	攻击 1	小	切断	无
接近	攻击 2	中	切断	无
蓄力	1 阶段射击	小	弹	无
蓄力	2 阶段射击	中	弹	无
善力	3 阶段射击	大	弹	无
蓄力	4 阶段射击	特大	弹	无
近距	离曲射(放散)	中	弹	无
近距	离曲射(集中)	中	弹	无
曲射	(放散)	大	弹	无
曲射	(集中)	大	弹	无
曲射	(爆製)	大	弹	无
剛射		根据薪力阶段而定	弹	无

## 推荐技能

集中、装填数 UP、ランナー、スタミナ急速回复、 连射矢 / 扩散矢 / 貫通矢 UP、回避性能、回 避距高 UP、張击ビン追加、属性攻击强化



## 

开场任务: 利用击龙船上的设备击退豪山龙。 任务完成后玩家就抵达了旅程的第一站—— 巴尔巴雷。玩家可以使用猫厨房、任务柜台、 武具屋、加工屋等设施、并可进入集会所。 和旅团团长对话后, 可以接受村任务并前往 东名尔玛、东名尔玛的竞技场也可以使用。

完成关键任务: "生肉を美味しくせよ"和 "调合の妙を学习せよ"。之后玩家可以开 始携带随从猫。回到家中与随从猫对话后解 锁村★2任务。

## 

完成关键任务: "遗迹平原でキノコ狩り"、 "ジャギィノスの讨伐"、"ケルビの角を 纳品せよ"的其中之一后、杂货店追加贩卖 的商品。

与猫厨房的料理长对话, 完成关键任务: "行 く手を阻むクンチュウを狩れ"。

继续和猫厨房的料理长对话,完成关键任务 "アルセルタス、突击",杂货店贩卖商品 追加。

和团长对话完成关键任务: "调查指令・ド スランボス",此后玩家可以自由进行探索 任务,同时也可以在集会所中接受公会任务。

与团长对话完成关键任务: "调查指令: イ ヤンクツク"。

与团长对话,解锁紧急任务"恶戏好きの奇 猿狐を狩猎せよ"。

### 完成紧急任务: "恶戏好きの奇猿狐を狩猎 せよ"。龙人问屋开放使用。与旅团团长对

话后可以移动到纳古利村。

与纳古利村的村长以及加工屋的小女孩对话 后、完成关键任务: "危机! テツカプラを 狩れ"。可使用设施"武具研磨工房",与 加工屋的小女孩对话后、可在纳古利村生产 装饰品。

与加工屋的负责人对话后、完成关键任务: "ゲリョスを狩猎せよ"。

与猫厨房料理长对话,完成关键任务: "ド スゲネポスの捕获"。

与纳古利村的村长对话,解锁紧急任务"沉 默、狡猾、暗杀者の调べ"。

## 

完成紧急任务: "沉默、狡猾、暗杀者の调べ"

加工屋的小女孩加入,玩家可在各个村庄生 产装饰品。之后与纳古利村的村长对话,选 择"是(はい)"后,进入剧情任务。

完成剧情任务: "???"

到达新的村庄——奇可村、从奇可村的最左 侧可以来到暖洋洋岛,与岛上的艾鲁猫管理 人对话后, 玩家可雇佣的随从猫数量上升, 并开启关键任务。

完成关键任务: "ノラオトモ、危机一发"。 玩家可以雇佣在任务中被解救的随从猫,在 之后的任务中,有一定几率会在地图中遇到 野生随从猫,与它们对话后,便可以在任务 结束时雇佣它们。与暖洋洋岛与管理人对话 可使用岛上的捕鱼设施,并开启关键任务。

完成关键任务: "モンニャン队、危机一发"。 回到暖洋洋岛与管理员对话,可以开始使用 随从猫探险队。与加工屋的负责人对话,可 以在加工屋中开始生产随从猫专用装备。

与奇可村的村长对话,完成关键任务: "ガララアジャラの狩猎"。

与奇可村的村长以及团长对话,完成关键任务: "ゴア・マガラ紧急探索指令"。

与团长对话,开启紧急任务"黑く蚀み地を染めん"。

完成紧急任务: "黑く蚀み地を染めん", 龙人问屋会追加新的交换素材。

前往纳古利村与村长对话,完成关键任务"热地に现る、グラビモス"。

与纳古利村的村长对话, 乘坐飞空艇前往席纳德村, 此后可使用摩诃炼金屋。

与席纳德村的村长对话后,完成关键任务"高难度:不稳の幕开け"。随从猫探险中会追加新的地图和怪物。

与席纳德村的村长对话,完成关键任务"重量级の女帝"、"无双の狩人"和"碧落に见えし、空の王者"中的任意两个。

完成两个关键任务后解锁关键任务"高难度: 战栗のティガレックス"。完成任务后杂货 屋/道具屋的商品增加,随从猫探险队追加 新的探险区域和怪物。猫厨房的外观也会发 生变化。

进入席纳德村最上方的吊桥,与大僧正对话 后解锁紧急任务"天を回りて戻り来よ"。 完成紧急任务"天を回りて戻り来よ"。与 团长对话可入手"纯白の龙鳞"。杂货屋/ 道具屋的商品和随从猫探险的怪物都会增加,前往东多尔玛后武具屋的商品增加。

17,

与笔头领队(笔头リーダー)和笔头新人(笔头ルーキー)对话后解锁紧急任务"热砂の中からゴアイサツ",道具屋中的商品也会增加。

## NAT

完成紧急任务"热砂の中からゴアイサツ"。 随从猫探险队追加上位任务,此后地图中会 出现拥有跳跃或野兽倾向技能的随从猫。

与笔头领队对话后再与阶梯上的笔头射手 (笔头ガンナー)对话,然后完成关键任务"天 を目指して绿毛は頓ゆる"。

与笔头领队和笔头枪手(笔头ランサー)对话, 在解锁的关键任务"とびだしまするは热地 に砂龙"和"ネルスキュラ连续狩猎"中选 择一个、完成后建设中的狂龙病毒研究所的 外观会发生变化。

与笔头领队和笔头射手对话可解锁紧急任务 "突击、モノブロス"。

## M A

完成紧急任务"突击、モノブロス"后 NPC 师匠登场。

与师匠对话后前往竞技场前与团长对话,进入竞技场中与"たそがれの流浪人"对话,解锁关键任务"かくれんぼは冰海で"和"破裂、冲击、火药岩",可挑选其中之一完成。

与猫厨房的料理长对话,解锁关键任务"花より团子、时々夜樱"。任务完成后随从猫探险队解锁新的怪物,与料理长对话后厨房里追加极上的食材和新的食事技能——ネコの调查报告术和ネコの旅团奉仕术。

在新建成的狂龙病毒研究所前与所长对话,解锁关键任务"遗迹平原の有闲マダム"。 任务完成后与研究助手对话可使用旅团点数 购入道具。

与师匠和笔头领队对话,解锁关键任务"灯り さす火を求むれど射干玉の"。在去5区捕获 雌火龙时会出现动画,干刃龙登场并赶走了雌 火龙,此任务也必定失败。返回后与师匠和团 长对话,会得到17个回复药G和7914Z以及 雌火龙的上鳞作为任务的补充报酬。与道具屋 的主人对话后店内的商品会增加。

与受付娘对话可解锁紧急任务"千刃の叙事诗"。

与师匠对话,完成关键任务"天に木灵する 大咆哮"。

与师匠对话,解锁关键任务"地火に飞散する性龙虫"。任务完成后与研究所助手对话可使用抗龙石。

与研究所助手对话可解锁关键任务 "高难度: 狂韧なる拳, 冰を碎く"。

与师匠对话解锁关键任务"高难度:最狂的暴君"。任务完成后依次与笔头枪手和大长老对话,动画后再与笔头领队对话就可以接受紧急任务"乱刃、すべてを断つ"。

## 

完成紧急任务"千刃の叙事诗"。之后随从 猫探险会追加新的怪物。

与师匠和道具屋的主人对话后完成关键任务 "世のため街のため黑铠龙狩猎"。

与笔头领队对话后完成关键任务"苍空は云 りか、砂の岚か"。

### K + III

完成紧急任务"乱刃、すべてを断つ"。

与师匠和团长对话,做好准备后再与团长对话即可进入剧情战斗"クシャルダオラ迎击战"。跟随游戏指示完成任务后会出现 Staff表、游戏也宣告通关。

通关后与团长对话可获得10000z、钢的龙麟和坚铠玉作为报酬;与研究所助手对话可将抗龙石升至Lv2;与受付娘对话可解锁G级探索任务。

## 

注 本攻略只包含《MH4G》中新增上位村关键任务的详细解说。

	砂の中	からゴア	A STATE OF THE ST		
任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(昼)		
出现条件	完成村★(	6 紧急任务"天を原	回りて戻り来よ"		
	后前往东多尔玛, 与笔头领队和笔头新人对话				
主任务条件	狩猎 只盾蟹				
副任务条件	破坏盾蟹的	9两爪			
参加条件	_				
契约金额	400z	主任务报酬金额	3300z		
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z		
任务解说	首次进入的	E务时盾蟹会在3	区出现,之后再进		
	入任务会出现在7区,任务中盾蟹会在1区、				
	2区、3区、4区和7区移动, 疲劳时会去3区				
	进食, 類死时也在 3 区睡觉。				

<b>下</b> 者	計画	で録毛は	前ゆる	
任务类型	狩猎	地点	地底洞窟	
出现条件	完成"热砂の中からゴアイサツ"后与笔头领			
	队和笔头射手对话			
土任务条件	狩猎一只领	<b>港</b> 毛兽		
副任务条件	交纳一个なわばりの大フン			
参加条件	_			
契约金额	500z	主任务报酬金额	4800z	
限制时间	50 分钟	<b>副任务报酬金额</b>	600z	
任务解说	绿毛兽在8区出现,任务中绿毛兽会在1区、			
	2区、4区、6区和8区移动,疲劳时在2区、			
	4 区和 8 区进食, 濒死时在 2 区睡觉。			



	4074			
	たしま	するは熱地	泛砂龙	
任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(昼)	
出现条件	完成"天を	r目指して绿毛は南	<b>清ゆる" 后与笔</b> 头	
	领队和笔头	<b>-</b> 枪手对话		
主任务条件	狩猎一只配	少龙王		
副任务条件	狩猎 6 只破	少龙		
参加条件	_			
契约金额	400z	主任务报酬金额	3300z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600z	
任务解说	砂王龙出现	現在7区。任务中の	少王龙会在 2 区和	
	7区移动,	7区移动,疲劳时会在7区进食,濒死时在3		
	区睡觉。由	3于砂王龙多潜伏-	F地下行动,需使	
	用音爆弹ス	上能让其从地下钻出	4.	

ネルスキュラ连续狩猎				
任务类型	狩猎	地点	原生林	
出现条件	完成"天参	r目指して绿毛は南	原ゆる" 后与笔头	
	领队和笔头	<b>·枪手对话</b>		
主任务条件	狩猎 2 只じ	以上的影蜘蛛或交织	内猫券	
副任务条件	交纳一个支	モのフェロモン		
参加条件	_			
契约金额	800z	主任务报酬金额	7500z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	600 <i>z</i>	
任务解说	影蜘蛛在2	区出现,任务中影	鄉蛛会在2区、5	
	区和6区移动,疲劳时在2区进食,濒死时在7			
	区睡觉。遵	续狩猎两只以上的	蜘蛛后回到营地,	
	从支给品箱	中取出猫券放入纳	品箱中即可。	

			اليكنا
	and the same	er skamten er	<b>運急</b>
S	突击。		
任务类型	狩猎	地点	日砂漠(昼)
出现条件	完成 "とびた	しまするは熱地に	砂龙"或"木
	ルスキュラ连	续狩猎"任务后与	笔头领队和笔
	头射手对话		
主任务条件	狩猎一只一角	龙	
副任务条件	破坏一角龙的	角	
参加条件			
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务解说	首次进入任务	时 角龙会在 10	区出现, 再次
	进入任务会在	7区出现。任务中	角龙会在1
	区、2区、3区、4区、7区和10区移动,疲		
	劳时 角龙会在7区进食,濒死时在5区睡觉。		
	一角龙也会潜入地下待机进攻,玩家此时使用		
	音爆弹可让其	从地下钻出。断尾	后,一角龙的
	尾巴可以挖两	次。	

ſ		projection in	<b>,任法冰</b> 线	C		
ľ	任务类型	狩猎	地点	冰海		
	出现条件	完成紧急任	F务"突击、モノフ	プロス"后依次与		
		师匠、团步	师匠、团长对话和竞技场中的"たそがれの流			
		浪人"对话	5			
	主任务条件	狩猎一只电	狩猎一只电龙			
	副任务条件	破坏电龙的	<b>り头部</b>			
	参加条件 [	_				
	契约金额	500z	主任务报酬金额	4500z		
	限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z		
	任务解说	电龙出现在6区,任务中电龙会在3区、4区、				
		5区和9区移动,疲劳时电龙会在7区进食。				
		濒死时在 6	) 区睡觉。			

	碳裂。	冲击。火药	5世 <b>一</b>
任务类型	采取	地点	地底火山
出现条件	完成紧急任	F务"突击、モノ	プロス"后依次与
	师匠、团也	《对话和竞技场中	的"たそがれの流
	浪人"对说	£	
主任务条件	交纳一个少	化止岩	
副任务条件	狩猎一只约	I速龙王	
参加条件	_		
契约金额	300z	主任务报酬金额	3000z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	手火山岩。 议发动"二 技能的猫, 快火山岩的 能使用8	トコの运搬の铁人 采集火山岩前也 的搬运,要注意的;	时会一直掉血,建 ",并带上有回血 可以使用强走药加 是入手火山岩后不 7 区的通道。红速

花より団子。时々夜楼			
任务类型	狩猎	地点	日砂漠(夜)
出现条件	完成"かく	れんぽは冰海で"	或"破裂、冲击、
	火药岩" 化	E 务后与猫厨房的#	<b>斗理长对话</b>
生任务条件	狩猎一只数	<b>赴火龙</b>	
副任务条件	破坏雄火力	论的头部	
参加条件	_		
契约金额	600z	主任务报酬金额	5700z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务解说	雄火龙出现在2区,任务中雄火龙会在1区、		
	3区、4区、7区和10区移动,濒死时在5区		
	睡觉。		

	透平	<b>東の有用</b> 学	
任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
出现条件	完成"花。研究所所也	より团子、时々夜を €対话	喽"后与狂龙病毒
主任务条件	狩猎一只重甲虫		
副任务条件	破坏重甲中	由的头部	
参加条件 [	_		
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	900z
任务解说	<b>運甲虫出现在4区,任务中重甲虫会在2区、</b>		
	3区、4区和8区移动,疲劳时在8区进食,		
	濒死时在 9	9 区睡觉。	

	and the last of	100		
o'l f		来也们上		
	N.	N情任务		
任务类型	捕获	地点	日砂漠(夜)	
出现条件	完成"遗迹	<b>佐平原の有闲マダム</b>	4"后与师匠和笔	
	头领队对话	£		
主任务条件	捕获一只岬	<b>非火龙</b>		
副任务条件				
参加条件				
契约金额		主任务报酬金额	7800z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	_	
任务解说	雌火龙在	2区出现,并在1	区、3区、4区、	
	7区和10	区移动,当其回5	区睡觉时会发生	
	剧情动画,	由于千刃龙的乱入	此任务必定失败,	
	返回与团技	<b>《对话可得到补充</b> 排	及酬。	

-		
	na de la companya de	
the said	 The state of the s	

千刃の叙事诗				
任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(夜)	
出现条件	完成"灯り	) さす火を求むれと	(射干玉の"	
主任务条件	狩猎 只不	狩猎 只干刃龙		
副任务条件	对千刃龙成	<b>找功施行乘骑攻击</b>		
参加条件				
契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z	
任务解说	首次进入f	王务时千刃龙在 10	区出现, 再次进	
	入任务中则会在7区出现。任务中千刃龙会在			
	1区、2区、3区、4区和10区移动,疲倦时			
	在4区进货	1, 濒死时在5区的	垂觉。	

一世の	ため街	のため黒党	龙狩猎
任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成"千列	7の叙事诗" 后与师	市匠和道具屋的主
	人对话		
主任务条件	狩猎·只黑铠龙		
副任务条件	破坏黑铠龙	的背部	
参加条件			
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	黑铠龙在8区出现,之后会在2区、6区、7		
	区和8区移动、疲劳时在2区进食、濒死时在		
	9 区睡觉。		

4	空は云	h DO	
任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成"世0	のため街のため黒領	世龙狩猎"后与笔
	头领队对话	<b>5</b>	
主任务条件	狩猎一只有	<b>b</b> 火龙	
副任务条件	交纳 一个力	をの大粒ナミダ	
参加条件			
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	苍火龙在8区出现,在1区、2区、4区、6		
	区和8区和	多动,疲劳时在8日	区进食, 濒死时在
	9区睡觉。		

	人に水	灵する大能	
任务类型	狩猎	地点	正空天
出现条件	完成"苍空	は云りか、砂の嵐か	"后与师匠对话
主任务条件	狩猎 只黑	喪龙	
副任务条件	破坏黑轰力	的头部	
参加条件	_		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z
任务解说	黑轰龙在	5区出现,在1区	、2区、5区和6
	区移动,疲劳时在1区和6区进食, 瀕死时在		
	3区睡觉。		

	火化	は数する彼が	<b>达虫</b>	
任务类型	狩猎	地点	地底火山	
出现条件	完成"天仁	こ木灵する大咆哮"	后与师匠对话	
主任务条件	狩猎一只和	<b>大狼龙</b>		
副任务条件	破坏狱狼太	的背部		
参加条件	_	_		
契约金额	900z	主任务报酬金额	8100z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z	
任务解说	狱狼龙在	8区出现,在1区	、6区、7区和8	
	区移动,彼	劳时在1区进食,游	死时在2区睡觉。	

高雅	<b>ECOT</b>	(なる事事)	水を砕べつ	
任务类型	狩猎	地点	冰海	
出现条件	完成"地火	《に飞散する蚀龙虫	由"后与研究所助	
	手对话			
主任务条件	狩猎一只狂	E龙化的碎龙		
副任务条件	使用抗龙石	使用抗龙石将碎龙的狂龙症成功解除一次		
参加条件	_			
契约金额	1300z	主任务报酬金额	12300z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1500z	
任务解说	碎龙在3区出现,在3区、6区、7区和9区移动,			
	疲劳时在3	区和7区进食,濒	死时在4区睡觉。	

	高港度	<b>心躁狂的暴</b>	君
任务类型	狩猎	地点	原生林
出现条件	完成"高渊	建度: 狂韧なる拳	, 冰を碎く"后与
	师匠对话		
主任务条件	狩猎一只犯	E龙化的恐暴龙	
副任务条件	成功对恐暴	是龙进行乘骑攻击	
参加条件			
契约金额	1500z	主任务报酬金额	14400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1500z
任务解说	恐暴龙在	4区出现,在1区	、3区、4区和5
	区移动,疲劳时会在3区进食,濒死时在9区		
	睡觉。 首次	农任务中会有千刃太	<sup>吃</sup> 乱入,因此最好
	携帯こやし	. 玉来赶走它。	



## 

	乱刃	THE	(
任务类型	狩猎	地点	未知的树海
出现条件	完成"高秀	虚: 最狂的暴君"	后依次与笔头枪
	手和大长老	对话,动画后再与	5笔头领队对话
主任务条件	狩猎 只板	及限状态的千刃龙	
副任务条件	_		
参加条件	_		
契约金额		主任务报酬金额	12600z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	_
任务解说	千刃龙出3	现在2区,此战中	的千刃龙处于极
	限状态, 12	B此必须使用 NPC	给的试作型抗龙
	石・心毒ス	†能不被干刃龙的9	<b>卜壳弹刀,使用抗</b>
	龙石持续对	才千刃龙进行输出的	内话,千刃龙的极
	限状态也会	会被抑制一段时间。	如果玩家的装备
	防御偏低,	最好等抗龙石可以	以使用时再与其战
	斗,抗龙石	5冷却的期间就先的	英区稍作等待。

任	务		说
---	---	--	---

作为主线流程最后一个任务,本任务更像是场指导玩家如何利用战斗街场景进行作战的教学战。任务一开始玩家就会得到试作型的高密度灭龙炭、使用灭龙炭可以启动 3 区北部的巨龙炮。

进入3区后会触发剧情动画, 动画后是关于移动式炮台的使用教学, 启动移动式炮台右侧的机关可让大炮向右行驶, 启动左侧的机关则是向左行驶, 移动式炮台底座可装填大炮的炮弹, 启动大炮中间的开关则可以发射炮弹。在移动式炮台停放的地点都设置有武器库, 从武器库中可以采集到炮弹, 采集完后过一段时间还可以继续采集。由于 NPC 会自动进行攻击, 因此玩家也可以跳下高台直接与锈钢龙战斗。

一段时间后 NPC 会提示玩家使用南部高台上的龙击枪,等锈钢龙走到龙击枪正面时启动龙击枪即可对其造成较大伤害。此后 NPC 会提示巨龙炮的启动已经完成,来到北部高台上启动巨龙炮即可触发剧情动画,剧情动画后本作的主线也宣告通关。

	<b>ルグオラ辺击战(國育任务)</b>
任务类型	狩猎 地点 战斗街
出现条件	完成"乱刃、すべてを断つ"后与师匠和团长
	对话, 做好准备后再与团长对话
主任务条件	狩猎 只锈钢龙
副任务条件	<u>-</u>
参加条件	_
契约金额	一 主任务报酬金额 一
限制时间	一   副任务报酬金额   一





### ・美味との遭遇?

・ケチャワチャの横行を阻止せよ

HT

- ・鬼蛙テツカブラの狩猎
- ・ゲリョス捕获日记

### ....

- ・地底の捕食者・ネルスキュラ 

  「塩佐多
- ・女王、降临す
- ブョブョの感触を君に
- 冰下に潜むザボアザギル
- ・狩れ、ガララアジャラを!

- ・黑き衣を缠う龙 緊急任务
- ・愛と恐怖のティガレックス
- ・地底火山の生ける铠
- ・空の王者を捕えたてまつれ!
- 重量级の女帝
- ・高难度:砂を渡るは錆びた岩船 [紫急任务

### PH

### HR4



- 人骚がせないたずら者たち
- ・紫色の毒怪鸟
- ・ 牙兽の品格
- ・朝雨狩猎の腕まくり

### -R

- ・リオレイア亚种、現る Watts
- ・大地に响く狩猎曲
- ・地底洞窟に降り立つ赤い影

and a residence of the second

- ・跳梁し意思を用いず恶成さば
- ・ 高难度: 狂龙战线・轰きあり!

### HR.

- ・黑き鎧・グラビモス亚种! **W**急任务
- ・蓝より苍き、空の王者
- 狱狼龙
- 黑虎咆哮
- ・爆破、时マブラキディオス

- ・高难度:回り集いて回归せん 緊急任务
- ・高难度: 狱炎に座す、霸たる者
- ・高难度: 牙を持つ太阳
- ・高难度: 恶天候を司る龙
- ・ 高难度: 砂海を割る古战艇
- · 高难度: 千の剑 HR 解禁任务
- ・高难度: 极冰に座す、崩せし者

新进气锐のアルセルタス亚种

- ケチャワチャ亚种を狩猎して
- ・荒々しき荒鬼蛙を狩れ
- ・サンドのメシよりドスガレオス
- ・これが本当のダイミョウ行列?
- ダイミョウザザミ亚种を狩れ
- ・砂地と虎鮫、私をサンド!
- ・冰琴を奏でる水蛇龙
- ・大地と魅惑とハンターと

### . . .

・千刃龙セルレギオス 振念任务

- サンドめのネルスキュラ亚种
- ・苍き王者と绝对强者の对决!
- ・灼热地狱から来た黑轰龙
- ゲネル・セルタス亚种を狩れ!
- ・地底火山の生ける铠
- ・黑铠龙、地底火山を阔步す
- ・ジンオウガ狩猎ノススメ
- ・火の国を访れし危机
- 真昼のディアブロス
- ・真夜中のディアブロス亚种

## 

高难度: 眠れ宿痾よ目觉は远く 編集任务

- 高难度: 钢砂の炭
- ・高难度・灼炎の帝王
- ・高难度:姿なき者・オオナズチ
- ・高难度:崩せ神の座、威の寝床
- ・高难度: 沉め掻臥せ战祸の沼に



## 

注:本攻略只包含《MH4G》中新增 G 级集会所关键任务的详细解说。

## 回 C级升段任务 回

- 极	冰に座す	マ 崩せしる	
任务类型	讨伐	地点	极圈
出现条件	完成 HR7 的	紧急任务"高难度	・千の剑"
	后出现		
主任务条件	讨伐一只崩龙		
副任务条件	成功骑乘怪物	并打出硬直	
参加条件	G1 以上		
契约金额	1800z	主任务报酬金额	18000z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	2100z
任务解说	场地是崩龙专	属场地"极圈"。	需要使用热
	饮,除了使用	回家玉或力尽猫车	<b>F外无法返回</b>
	<b>营地。和霸龙</b>	一样,崩龙的部分	分招式会引起
	场地高低差的	变更, 而且崩龙在	有部分招式会
	让玩家进入雪	人或冰属性异常	犬态,鶯要带
	消散剤和ウチ	ケシの实。	



## **P** G ★ 1 **P**

- 新进气	「锐のア	レセルタス	亚种一
任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
出现条件	-		
主任务条件	狩猎一只斧甲	虫	
副任务条件			
参加条件	G1以上		
契约金额	600z	主任务报酬金额	5400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	-
任务解说	斧甲虫开始时	出现在4区,会有	至 2、3、4、
	8、9区活动,	疲劳时会到8区运	进食,濒死时
	会到9区睡觉	o o	

ーケチャ	アワチャ	正神を狩猎	して一
任务类型	狩猎	地点	遗迹平原
出现条件	_		
主任务条件	狩猎一只白猿	W.	
副任务条件	破坏白猿狐的	耳朵	
参加条件	G1以上		
契约金额	800z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	白猿狐开始时	出现在3区、会社	至2、3、4、
	8区活动、疲劳时会到2区进食、濒死时会		
	到9区睡觉。		

荒	々しき荒	鬼蛙を狩れ	
任务类型	狩猎	地点	地底洞窟
出现条件			
主任务条件	狩猎一只荒鬼蚜	<b>‡</b>	
副任务条件	破坏荒鬼蛙的	部	
参加条件	G1 以上		
契约金额	800z	主任务报酬金额	8100z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z
任务解说	荒鬼蛙开始时出现在8区,会在2、3、8区		
	活动,濒死时会	全到9区睡觉。	

・サンド	のメシる	<b>ヒりドスガ</b> [	レオス・		
任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(星)		
出现条件	-				
主任务条件	狩猎两只沙龙	狩猎两只沙龙王			
副任务条件	破坏沙龙王的	破坏沙龙王的尾部			
参加条件	G1 以上				
契约金额	1100z	主任务报酬金额	10200z		
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	2700z		
任务解说	两只沙龙王开始时分别出现在2区和7区,				
	均会在 2、71	区活动, 濒死时会	到3区睡觉。		



Ī	- これが	本当のダ	イミョウ行	列?一	
	任务类型	狩猎	地点	原生林	
	出现条件	-			
	主任务条件	狩猎一只盾蟹			
	副任务条件	破坏盾蟹的背壳			
	参加条件	G1以上			
	契约金额	800z	主任务报酬金额	7200z	
	限制时间			3000z	
	任务解说	盾蟹开始时出现在3区,会在1、3、4、5			
		区活动, 濒死时会到9区睡觉。			

-ダイミ	ヨウザ	ザミ亚神を	汚れ!-	
任务类型	狩猎	地点	日砂漠(昼)	
出现条件	完成任务"	新进气锐のアルセ	ルタス亚种"、	
	"ケチャワ	チャ亚种を狩猎し	て"、	
	"荒々しき	荒鬼蛙を狩れ"、		
	"サンドの	メシよりドスガレ	・オス"、	
	"サンドの	メシよりドスガレ	オス"、	
	"これが本	当のダイミョウ行	列?"后出现	
主任务条件	狩猎一只紫	盾蟹		
副任务条件	破坏紫盾蟹	的爪		
参加条件	G1 以上			
契约金额	800z	主任务报酬金额	8100z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z	
任务解说	紫盾蟹开始时出现在7区,会在1、2、3、4、			
	7区活动、濒死时会到3区睡觉。			

### 砂地と虎鮫、私をサンド!! 地点 任务类型 狩猎 日砂漠(昼) 完成任务"新进气锐のアルセルタス亚种"、 出现条件 "ケチャワチャ亚种を狩猎して"、 "荒々しき荒鬼蛙を狩れ"、 "サンドのメシよりドスガレオス"、 "サンドのメシよりドスガレオス"、 "これが本当のダイミョウ行列?" 后出现 主任务条件 狩猎一只虎鲛 副任务条件 破坏虎鲛的背鳍 参加条件 G1以上 主任务报酬金额 11100z 契约金额 1100z 限制时间 50 分钟 副任务报酬金额 3000z 任务解说 虎鲛开始时出现在4区,会在4、5、7、10 区活动, 濒死时会到3区。



冰琴を奏でる水蛇龙					
任务类型	狩猎	地点	冰海		
出现条件	完成任务"新进	完成任务"新进气锐のアルセルタス亚种"、			
	"ケチャワチャ	ア亚种を狩猎して"			
	"荒々しき荒り	鼠蛙を狩れ"、			
	"サンドのメシよりドスガレオス"、				
	"サンドのメシよりドスガレオス"、				
	"これが本当の	のダイミョウ行列?	"后出现		
主任务条件	狩猎一只水蛇龙	È			
副任务条件	破坏水蛇龙的乡	<b>未部</b>			
参加条件	G1以上				
契约金额	1200z	主任务报酬金额	11700z		
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z		
任务解说	水蛇龙开始时出现在2区、会在2、3、7区				
	活动, 濒死时经	≩到6区睡觉。			

一大技	也と魅惑と	ニハンタ。	<u> </u>	
任务类型	狩猎	地点	地底洞窟	
出现条件	完成任务"新进	性气锐のアルセルク	タス亚种"、	
	"ケチャワチャ	ァ亚种を狩猎して"		
	"荒々しき荒り	を蛙を狩れ"、		
	"サンドのメシ	/よりドスガレオ:	χ" 、	
	"サンドのメジ	<b>レよりドスガレオ</b> 2	χ" 、	
	"これが本当の	のダイミョウ行列?	"后出现	
主任务条件	狩猎一只雌火力	狩猎一只雌火龙和一只红电龙		
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ			
参加条件	G1 以上			
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15600z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3000z	
任务解说	雖火龙和红电龙开始时分别出现在9区和8			
	区, 雌火龙会在2、4、8、9区活动, 濒死			
4	时会到 / 区睡觉。红电龙会在 2、3、8、9			
	区活动, 濒死时会到3区睡觉。			

## U = G ★ 2 = U

千刃龙セルレギオス - ****					
任务类型	狩猎	地点	遗迹平原		
出现条件					
主任务条件	狩猎 只下刃龙				
副任务条件	切断千刃龙的尾巴				
参加条件	G1以上				
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15900z		
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z		
任务解说	千刃龙开始时出现在8区。会在3、4、6、				
	8 区活动,疲劳时会到3区进食,濒死时会				
	到5区睡觉。				



ーサンし	ドめのネ	ルスキュラ	亚种一	
任务类型	狩猎	地点	日砂漠(夜)	
出现条件	_			
主任务条件	狩猎一只骸蜘蛛			
副任务条件	破坏骸蜘蛛的外套皮			
参加条件	G1 以上			
契约金额	1000z	主任务报酬金额	9600z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z	
任务解说	骸蜘蛛开始时出现在 7 区。会在 4、5、7、			
	10 区活动, 濒死时会到 5 区陲觉。			

- 苍き	E者と绝対	掃者の対	夹!	
任务类型	狩猎	地点	天空山	
出现条件	_			
主任务条件	狩猎一只苍火力	论和一只轰龙		
副任务条件	交纳 个龙の力	交纳 个龙の大粒ナミダ		
参加条件	G1以上			
契约金额	2300z	主任务报酬金额	23100z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z	
任务解说	苍火龙和轰龙开	开始时分别出现在。	8区和5区,	
	苍火龙会按照	顺序依次在 2、3、	5区活动,	
	濒死时会到81	区睡觉。轰龙会按	照顺序依次	
	在1、2、5、61	区活动, 濒死时会?	到7区睡觉。	
	由于该任务中海	<b>没有给予这两只怪</b>	物进食的区	
	域、所以即使级	技劳了也 <mark>不会跑到</mark> 特	寺定的区域。	

— 灼熱	热地狱か	ら来た黒剣	龙	
任务类型	狩猎	地点	旧砂漠(量)	
出现条件	_			
主任务条件	狩猎一只黑鹭	<b>麦龙</b>		
副任务条件	破坏黑轰龙的	破坏黑轰龙的头部		
参加条件	G1 以上			
契约金额	1700z	主任务报酬金额	16800z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z	
任务解说	黑轰龙开始时出现在7区。会在1、2、4、5、7、			
	10 区活动。	疲劳时会到 4 区进	食, 濒死时会	
	到3区睡觉。			

### ·ゲネル \* セルタス亚种を狩れ !-任务类型 狩猎 地点 旧砂漠(夜) 出现条件 狩猎一只炮甲虫 主任务条件 破坏炮甲虫的尾部 副任务条件 参加条件 G1以上 1700z 主任务报酬金额 16800z 契约金额 限制时间 50 分钟 副任务报酬金额 3600z 任务解说 炮甲虫开始时出现在 4 区, 会在 4、7、10 区活动, 濒死时会到5区睡觉。

	地底火山の	)生ける铠		
任务类型	狩猎	地点	地底火山	
出现条件	-			
主任务条件	狩猎一只铠龙			
副任务条件	破坏铠龙的头部	Ŋ		
参加条件	G1 以上			
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15900z	
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z	
任务解说	铠龙开始时出现在8区,会在2、6、7、8、			
	9 区活动,濒死	时会到9区睡觉。		

黒铠	龙、地底	火山を属步	すー		
任务类型	狩猎	地点	地底火山		
出现条件	完成任务"地底	完成任务"地底火山の生ける铠"后出现			
主任务条件	狩猎 只黑铠龙				
副任务条件	破坏黑铠龙的胸部				
参加条件	G1以上				
契约金额	1700z	主任务报酬金额	16800z		
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z		
任务解说	黑铠龙开始时出现在8区,会在2、6、7、8、				
	9区活动,濒死时会到9区睡觉。				

ジンオウガ狩猎ノススメ					
任务类型	狩猎	地点	原生林		
出现条件	-				
<b>主任务条件</b>	狩猎一只雷狼加	È			
副任务条件	讨伐 5 只垂皮龙				
参加条件	G1 以上				
契约金额	1600z	主任务报酬金额	15900z		
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	1200z		
任务解说	雷狼龙开始时的	出现在3区,会在	1, 3, 4,		
	5、8区活动, 9	疲劳时会到 1 区或	3区进食。		
	濒死时会到9区睡觉。副任务需要的垂皮龙				
	分布在 1、3 区,完成副任务后的支给品中				
	有落穴, 可以加	0以利用。			

9	との国を げ	行れし危机	
任务类型	狩猎	地点	地底火山
出现条件	完成任务"苍台	王者と绝对强者の	の对决・"、
	"地底火山の生ける铠"、"ジンオウガ狩		
	猎のノススメ"	后出现	
主任务条件	狩猎一只碎龙科	口一只狱狼龙	
副任务条件	切断狱狼龙的尾巴		
参加条件	G1以上		
契约金额	2500z	<b>主任务报酬金额</b>	24300z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3600z
任务解说	碎龙和狱狼龙开始时分别出现在2区和8区,		
	碎龙会按照顺序依次在 2、8、6 区活动,濒		
	死时会到9区睡觉。狱狼龙会按照顺序依次		
	在8、2、1、7	、6、区活动,濒	死时会到2
	区睡觉。		

### 任务类型 狩猎 .日沙漠(昼) 地点 出现条件 完成任务"苍き王者と绝对强者の对决!" "地底火山の生ける铠"、"ジンオウガ狩 猎のノススメ" 后出现 主任务条件 狩猎一只角龙 副任务条件 切断角龙的尾巴 参加条件 G1以上 1600z 主任务报酬金额 15900z 契约金额 50 分钟 副任务报酬金额 3600z 限制时间 在早上沙漠的2、7区行动需要使用冷饮。 任务解说 角龙开始时出现在7区,会在1、2、3、4、7、 10 区活动、疲劳时会到7区进食、濒死时会 到5区睡觉。



Ī	— 真夜	中のデー	ィアブロス	亚种 —	
	任务类型	狩猎	地点	日沙漠(夜)	
	出现条件	完成任务"国	真怪のディアブロ	ス"后出现	
	主任务条件	狩猎一只黑角	角龙		
	副任务条件	破坏黑角龙的	破坏黑角龙的双角		
	参加条件	G1 以上			
	契约金额	1700z	主任务报酬金额	16800z	
i	限制时间	50 分钟	亂任务报酬金额	3600z	
	任务解说	在晚上沙漠的 2、7 区行动需要使用热饮。			
		黑角龙开始时出现在7区,会在1、2、3、4、7、			
		10 区活动,	疲劳时会到7区边	食, 濒死时会	
Ì		到5区睡觉。			

## [] = C ★ 3 = [] •

高难原	注: 眠れ宿	病よ目覚はi	远く
任务类型	狩猎	地点	天空山
出现条件	_		
主任务条件	狩猎一只黑蚀力	さ(过渡)	
副任务条件	破坏黑蚀龙(过渡)的左翼脚		
参加条件	G1 以上		
契约金额	2700z	主任务报酬金额	26400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	黑蚀龙(过渡)	开始时出现在60	(, 会在1、
	5、6、7 区活动	力,濒死时会到8日	<b>芝睡觉。</b>



### 高雅度:崩せ神の座、威の寝床

	任务类型	讨伐	地点	极圈
ì	出现条件	_		
ı	主任务条件	讨伐 只崩龙		
į	副任务条件	破坏崩龙的前几	7	
ı	参加条件	G1以上		
ı	契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
ı	限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	3900z
ı	任务解说	和G级升段任金	务 样,需要使用	热饮、消散
ı		剤和ウチケシ0	の实。由于G級的	难度提高,
ı		崩龙的伤害也证	<b>达到了几乎能够秒</b>	杀的程度。
		推荐先把防具进	性行强化后再进行技	<b>兆战</b> 。
u				

高难度	: 姿なき	者・オオナ	ズチー
任务类型	讨伐	地点	原生林
出现条件	-		
主任务条件	讨伐或击退一只	?霞龙	
副任务条件	破坏霞龙的角		
参加条件	G1 以上		
契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
限制时间	35 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	霞龙开始时出现	现在3区,会在3、	4、5、6、
	7区活动、濒死	P时会到9区睡觉	。霞龙用舌
	头攻击的招式节	带偷盗效果。一旦	被偷东西就
	再也拿不回来"	了,所以要注意走	位:除此之
	外. 霞龙还会放	放出霉雾, 雾会持	续一段时间
	并会向周围扩制	放。毒雾的伤害不	高,但一旦
	中招还是会对证	<mark>寸伐有一定</mark> 的阻碍	,最好带上
	解毒药。		



	高难度:	・钢砂の岚	-
任务类型	讨伐	地点	日沙漠(夜)
出现条件	_		
主任务条件	讨伐或击退	一只锈钢龙	
副任务条件	切断锈钢龙的尾巴		
参加条件	G1以上		
契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
限制时间	35 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	绣钢龙开始时出现在7区,会在1、4、7、		
	10 区活动,	濒死时会到 5 区链	觉。

	5难度: }	灼炎の帝王	-
任务类型	讨伐	地点	旧沙漠(星)
出现条件	_		
主任务条件	讨伐或击退一	·只炎王龙	
副任务条件	切断炎王龙的尾巴		
参加条件	G1 以上		
契约金额	3100z	主任务报酬金额	30300z
限制时间	35 分钟	副任务报酬金额	3900z
任务解说	炎王龙开始的	出现在7区,会在	£ 1, 3, 4,
	7区活动、濒	死时会到 5 区睡觉	

### 🥌 高雅度: 沉め掻臥せ战禍の沼に 🐠

MAY VIETO	E. OPONIM		TAR ANNEX
任务类型	讨伐	地点	战斗街
出现条件	-		
主任务条件	讨伐 只巨戟龙	Ž	
副任务条件	破坏巨戟龙的背	部	
参加条件	G1以上		
契约金额	3600z	主任务报酬金额	35400z
限制时间	50 分钟	副任务报酬金额	4200z
任务解说	玩家可以尽情地	也利用战斗街内的包	各种设施和
	巨戟龙战斗, 均	杨景的地面有"固定	它式拘束弹
	【对空】"和	"固定式拘束弹【对	付地】"可
	以使用,中间有	有击龙枪的城墙上在	与一个移动
	式炮台,玩家可	可以让炮台移动到力	左侧和右侧
	城墙上。三侧城	<b>成墙都有采集パリ</b> に	スタの弾和
	大炮の弾的地点	点,采集完后过一种	设时间会自
	动刷新。移动炮	台的弹药来源就是	大炮の弾,
	最多10发,大	约每个采集点最多	6挖5次,
	填装完毕后可以	以将所有的弹药一次	欠性连续发
	射出去,但发身	<b>村方向和角度无法</b> 到	更更, 所以
	需要等巨戟龙郅	创达射程范围内再为	F炮才能够
	保证命中。另外	<b>卜</b> . 給予巨戟龙的黄	背部一定伤
	害后,巨戟龙背	<b>背上的击龙枪就会</b> 排	卓落,此时
	玩家可以使用落	存在地上的击龙枪组	合予巨戟龙
	强力一击。		
	巨戟龙的血量的	<b>革到一定程度时背部</b>	黑出層会都
	烟,然后会飞到	创空中放出热线扫象	付全场,同
	时天上会落下算	<b>直油,推荐直接换</b> D	区回避;此
	状态下从巨戟加	它身上滴下的重油剂	<b>客在地上后</b>
	不久就会自行引	爆,推荐对近战法	<b>设把握的玩</b>
	家此时多多利用	用道具来进行输出。	战斗后期
	会有提示可以值	5用巨龙炮,只要玩	家持有"高
	密度灭龙炭"	( 通关村上位并升约	及狂龙病毒
	研究所后可以各	在研究所购买), 其	<b></b>
	台和巨龙炮合体	本后直接在炮台处〕	<b>極接使用即</b>
	可,巨龙炮击中	中巨戟龙后可以造成	战巨大的伤



害,但此后巨戟龙的行动速度会有少许加快。





## 

### 呼しかり

部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的吼叫,这时猎人如果和怪物离得太近的话会被吼叫波及,导致短时间内无法做出任何行动。吼叫可以使用防御或飞扑进行应对,又或是发动"耳栓"或"高级耳栓"技能,则可以完全无视吼叫带来的影响。

### 风压

某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在 其身体周围产生风压,如果被风压波及猎人 会做出后仰的硬直动作,很容易被怪物接下 来的攻击打到。除了用技能"风压无效"和 "风压完全无效"来对抗风压外,还可以通 过下蹲或是防御的方法来抵消,而武器有刚 体的招式也可以不受风压影响(钢龙的黑色 特殊风压除外)。

### 震动

部分怪物的攻击会引发地面震动,猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和吼叫一样,震动是可以防御的,又或是发动"耐震"技能来应对。

### 发怒

当大型怪物受到一定程度的伤害后就会 发怒,发怒时怪物的攻击力和速度都有所提 升,并且部分怪物还会做出普通状态时没有 的强力攻击。

### 疲劳

怪物和猎人一样也有耐力的设定,怪物的任何攻击行动都会消耗耐力,当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征:流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败,同时猎人使用闪光玉和陷阱的效果时间会变长,是非常好的攻击机会,千万不要错过。

### 进食

当怪物的耐力所剩无几时,它们会通过 进食行为来回复,肉食怪物会捕食其他小型 怪物,而草食怪物会吃场景中的植物类食物。 怪物进食时是无防备的,可以趁这个时候对 它们发起猛攻,打出硬直的话还能阻止它们 回复耐力。

### 濒死

当怪物的体力低下时会进入濒死状态, 主要特征是走路一瘸一拐,这时它们会表现 得不愿恋战,以逃跑为主。大部分怪物濒死 时我们都可以在其附近设置陷阱,等怪物掉 入陷进后使用捕获用麻醉玉来将其捕获,捕 获和杀死一样都能完成任务,而且捕获还能 获得额外的报酬素材。

### 休息

濒死的怪物逃到巢穴里后,会通过睡觉休息来回复体力,体力的回复量和睡觉时间是成正比的,得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止,或是直接在它们睡觉的时候放置陷进进行捕获。

## 异常状态《》

当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后,就能使怪物中异常状态,怪物的异常状态包括了麻痹、中毒和睡眠三种,各效果如下。另外要注意怪物中了异常状态后,之后对于同样的异常状态耐性会增加,需要累积更多的属性值才能让它中下一次。

### 毒

怪物头上冒出紫色的泡泡,这期间体力 会徐徐减少,减少的量根据时间长短而定, 不同怪物的中毒持续时间也不同。

### 麻痹

怪物短时间内无法动弹,可趁这时攻击 弱点提高输出,或是破坏一些平时难以破坏 的部位。

### 睡眠

强行让怪物睡觉,但一旦受到外部刺激 就会惊醒。睡觉时受到伤害比通常时更多。

## WAS THE BUILDING TO SERVICE THE SERVICE SERV

受狂龙病毒的影响,怪物会变得狂暴化,不仅会以惊人的速度行动,而且部分招式的性能还会发生变化。同时猎人被狂龙化的怪物的部分攻击打中的话,也会像狩猎黑蚀龙时一样感染狂龙病毒。是否狂龙化的怪物可以在接任务时确认,如果有个怪物图标旁边标着个紫色字的"生态未确定"的图标则表示任务中出现的是感染了狂龙病毒怪物,虽然这些任务中作为狩猎目标怪物或许一出来还是正常状态,但战斗过程里也必然会狂龙化。成功讨伐狂龙化怪物后,任务报酬会追加狂龙结晶系的素材。

本作怪物追加了新的极限状态, 狂龙化 的怪物自己克服狂龙病毒后的就会进入极限 状态,极限状态的怪物比狂龙化更加狂暴,不仅招式性能变化、攻击力提升,而且不受陷阱和闪光玉等辅助道具的影响,同时还会像狩猎黑蚀龙时一样,场上会出现狂龙病毒的鳞粉圈。不过这些都不算什么,最糟糕的还是极限状态的怪物的质也会硬化,大部位近身攻击打上去都会变得弹刀(心眼也无效),远程武器的子弹则会被反弹,同时不吃属性攻击。在接任务时同样可以确认怪物是否极限状态,如果有个怪物图标旁边标着个红色字的"生态未确定"的图标则表示任务中出现的是极限状态怪物。成功讨伐极限状态怪物后,可以获得极龙玉类素材,用来对武器极限强化。

## 

### ペイントボール

大型怪物会在区域间来回移动,为了防止走丢,当发现了怪物后,可以用ペイントボール为怪物打上记号,这样怪物就会小地图上显示出来。另外弓箭用的ペイントビン和弩炮用的ペイント弹也有一样的效果。

### けむり玉

当怪物未发现猎人时,使用けむり玉可以暂时遮蔽怪物的视线,这样除非猎人走到怪物身边或攻击怪物,它都是无法发现猎人的。利用这个效果,当进行在同一个场地同时对付两只怪物的任务时,可以使用けむり玉遮蔽其中一只的视线,营造一对一的局面。

### 陷阱肉

毒生肉、麻痹生肉(シビレ生肉)、腫 眠生肉(眠り生肉)的统称, 部分怪物疲劳 时会吃下猎人设置的这些肉,从而陷入对应 的异常状态。

### 落とし穴(落穴)、シビレ関(麻痹陷阱)

能在一定时间内限制怪物的行动。这时 猎人可以尽情地攻击, 另外要捕获怪物的话 也必须先设置陷阱。

### 大爆弹、大爆弹G

设置后可以通过攻击引爆、能无视怪物 的肉质给予固定伤害,但要注意爆炸对猎人 也有效、引爆前最好先远离。

### こやし玉

主要的作用是可以让大型怪物强行换 区,在需要同时对付两只怪物的任务中非常 有用、另外中了怪物的拘束攻击也可以用こ やし玉来挣脱。

### 闪光玉

强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力、让 它无法针对猎人做出攻击, 但要注意这段时 间怪物仍有攻击能力,疲劳状态中被闪中的 话会安分一点。

### 音爆弹

对帕巨大声响的怪物有特效,能暂时封 住它们的行动,但使用时机有讲究。一般是 怪物使用某些特定招式时。

### **抗龙店**

抗龙石是专门用来狂龙化怪物和极限状 态怪物的道具、需要单机流程发展到一定程 度后才能获得,使用后可获得以下的有利效 果。同时使用了抗龙石后对怪物造成一定伤 害,还可以把怪物暂时打回到普通状态。

名称	效果
耐冲	受到狂龙化怪物和极限状态怪物攻击时伤害减小
刚击	对狂龙化怪物和极限状态怪物的攻击力提升
属击	对狂龙化怪物和极限状态怪物的属性攻击效果提升
心击	对狂龙化怪物和极限状态怪物攻击时不容易弹刀



角顶 移动类招式、有赠伤判定、有刚体的 武器可以无视蹭伤硬直攻击。

突进, 长距离的来回突进, 突进前有一个很 明显的后空翻动作。可以引诱斧甲虫朝着有 墙壁的方向撞、这样它会卡在墙壁中一段时 间, 可趁机攻击。

麻痹液。和彻甲虫的体液不同、斧甲虫的体 液变成了麻痹属性, 威胁度有所增加, 不过 液体飞行速度并不快,可以看准了来躲。



爪击, 分为针对正面的双爪爪击和针对侧、 背面的转身爪击两种,攻击前都有举起爪子 的动作。

地上突进 掉下地的斧甲虫升空时必用的招式, 看到它振动翅膀的话就得避免站在其正面。

相比原种、斧甲虫除了部分攻击造成的 硬直变大以及体液变为麻痹属性外。其他招式 都和彻甲虫一样。连突进撞在墙上会被卡住拔 不出来的也没有变,总体来说还是很好狩猎的。 武器推荐使用太刀、大剑、斩击斧等攻击范围 大的武器,方便命中空中的斧甲虫,把它打下 地上,又或者直接使用远程武器。



**垂**東松式

挠击: 用爪子对前方近距离的挠击, 判定小、 伤害低。

转身爪击,主要针对背面的目标,转身前 有一个回头动作、看到后不要近身就不会 被打中。

飞身爪击, 浮空后翻个筋斗, 用双爪进行强 力的攻击, 伤害较高, 看到它浮空后要格外 小心, 白猿狐有时还会在飞身爪击后接一个 挠击。

连续爪击, 先左右爪分别爪击, 最后双爪一 起爪击, 最后一下带有方向修正, 要保持移 , , 动来躲, 招出完后白猿狐的爪子会嵌入地面, ,可趁这时砍上两刀。

滑空爪击, 先后跳拉开距离然后对目标滑翔 并爪击,攻击力很高,看到后跳动作时就得 准备防御或回避。

追踪爪击。白猿狐独有的招式、飞起后滑翔 接近目标并爪击、滞空的时间的较长;而且 有很强的追踪性。

主要在身子的一侧, 可反时针移动到另一侧 进行攻击。

火焰液 火焰液会根据目标的所在位置调整 距离, 可绕到它侧面回避并攻击。

后跳火焰液, 略微向后浮空后, 朝着正前方 吐出火焰液并后跳, 在其正面时要小心这招 白猿狐有时吐完火焰液后还会接上一个滑空 爪击、追击时要小じ。

白猿狐最大的变化点就是耳朵部分变 得非常硬,即使紫色斩味打上去也会弹刀。 通常状态时还好。最麻烦的是当其发怒耳朵 覆盖在头部后,整个头部都会变得弹刀。所 以近身武器量好是趁其还没发怒时集中攻击 头部尽快破坏耳朵,这样发怒后头鄧才能砍 得进去。远程武器虽然不用担心弹刀问题《 但要注意白猿狐的火焰液会根据目标调整距 **豸,命中率有所提升。得有所提防。** 



### 

爪吉: 针对前方目标的爪击, 往其身体下方 回避即可躲过。

突近 速度较快的直线突进,中距离是要避 免站在其正面。 \*

飞扑攻击 从远处向猎人飞扑,有时会转换 方向进行多次飞卦。

挖掘 用下颚从地下挖出火药岩、挖掘过程 中也带有伤害判定。

咬碎火药岩,把挖起来的火药岩咬碎,火药 岩周围的攻击判定很大,尽量不要站在其头



部周围。

下压 跳起压向身体下方的目标 看它跳起 后要马上远离其影子下方的区域。

扔火药岩 铲起火药岩向远处目标扔去,一 般火药岩的飞行轨迹会比较偏荒鬼蛙的左 侧, 往其右侧回避即可。

侧压 主要针对侧面目标的招式,准备动作 是抬起半边身子, 从身子下方到整个侧面都 有判定, 在它侧面攻击时不要贪刀。

朴茂 抛物线体液攻击,会根据目标调整距 离广攻击力不高。不过中写后猎人的耐力槽 会被清空、导致没耐力回避接下来的攻击。

荒鬼蛙相比鬼蛙最大的变化就是从地下 铲起的岩石变成了火药岩。荒鬼蛙将火药岩 咬碎或火药岩放置一段时间时都会爆炸。攻 击范围比原种的岩石要大很多。站在火药岩 的周围时要注意。远程武器看到火药岩时可 以尝试将其破坏。以减少威胁。如果是将荒 鬼蛙咬着的火药岩破坏。还可以对其造成短 小硬直。和鬼蛙一样。近身武器仍然要保持 在其后脚附近攻击。将脚部打出硬直后可让 其倒地,然后再上前追击。不过在侧面时要 注意侧压这招。得往尾巴的方向回避。



冰雷

可建炼基件

头、背鳍、尾

鱼跃 在沙子里才会使用的招 式, 钻到目标正下方, 游动一 会后原地跳出, 伤害较大。在 跳出前的游动有攻击判定 虽 然不会打断刚体,但万一被击 倒后, 沙龙王从沙里跳出时的 伤害基本都会命中。







### **吴**東拉式

**记屋** 进行 80度的甩屋,一共进行两次, 此 时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠 用右侧的身体对前方进行侧撞。

突进 先后退一个身位的距离, 再趴在地上做 游动的动作并向前突进。

长跃 从沙里跳出,笔直向前飞跃一段距离后 再落入沙中, 被攻击到的猎人会陷入麻痹状态。 吐沙、向前方吐出一口沙、被命中后会陷入水 属性异常状态。

站了吐少: 竖起身子后向前方广角范围连续吐 出3次沙子,被命中后会陷入水属性异常状态。 鱼跃吐沙。在沙里才会使用的招式, 从沙里跳 起并往前方吐出一口沙、然后再落回沙里、被 命中后会陷入水属性异常状态、跳起动作有攻 击判定。

沙龙王的弱点部位在于脖子。腹部和背 鳍。愤怒时鼻子会冒出白烟,濒死时会癀腿。 沙龙王平时都会在沙里游动。只有在其 使用鱼跃吐沙或等其上地面后才有足够的攻 击机会。如果不想等它自己上来。也可以使 用窗爆弹将其轰上地面。近战时推荐站在其 <u>肺下偏唇的位置攻击脚部、若其使出突进。</u> 往侧面回避即可。若是铁山靠。只需往尾部 的位置翻滚即可回避。总的来说沙龙王对近 战猎人的威胁不大。而选程的猎人需要小心 站立吐沙。若在较近距离被铁山靠时往其头 部的方向翻滚即可回避。另外。沙龙王在沙 里游动的时候,背鳍有威力极小的攻击判定。





雷、大

可加速。大部分区

双爪、背壳(2段)



侧捞,侧身举起一边蟹爪向目标移动,目标进入攻击范围后会把蟹爪挥向目标,威力小,不会打断刚体。

前推, 用双爪向前方推, 伤害一般, 不会打断刚体。

扑杀: 先张开双爪一段时间, 再向前方卦去, 伤害较大。

戶撞 双爪高高举起,同时背壳上的头骨下 巴会晃动,然后会笔直地向正后方撞去。

跳空压杀 先缩起脚然后高高跳起,然后再原地落下 G级的盾蟹在空中会向着目标直线移动,可用地面的阴影判断其位置,从路径上跑开即可,下压时会产生风压。

喷水: 先把双爪交叉, 然后再张开双爪同时向正前方喷出水柱, 被命中后会陷入水属性异常状态, 双爪张开时也有攻击判定, 不过伤害很低, 不会打断肌体。

移动式喷水: 愤怒后才会使用的招式, 动作几乎和喷水一样, 只不过双爪张开后是高举的状态, 喷出水后盾蟹会向侧面移动一段距



离,喷水完毕后会在原地有一个发呆的动作。 钻地突击 钻入地下后在地底对目标进行数 次突击有时候也会对着目标周围的任意位置 进行突击。

钻地捕食:在钻入地面的情况下可能会突然 使出这招,盾蟹会从地底爬上来后会扑向前 方,前扑时会自动补正前扑的方向,被命中 后会陷入拘束状态。

绝对防御,全身蜷缩起来一段时间,此状态下无论什么样的攻击都会弹刀,可使用音爆弹让其陷入大硬直,另外此状态下给予足够的伤害也会造成小段时间的硬直。

### 接票等点

盾蟹的弱点部位在于头。然后是脚,打脚容易让其产生大硬直,所以可以现针对脚部攻击。待其倒地后再攻击头部。愤怒时喘部会冒出白色泡沫,凝死时会瘸腿。

盾蟹的移动方式比较独特。可以直接进行前后左右的移动,而且侧移还可以改变方向,在这样的移动基础上加上可以针对周围的侧捞、前推、后撞等招式似乎会让人很头赛,但在实际的狩猎中。盾蟹的攻击范围基本不会涉及到其斜面的位置。所以其攻击可以轻松地回避掉。

推荐近战类猎人在其脚下攻击。用贴身围绕的方式和盾蟹周旋,这样可以无视掉 喷水这种远距离攻击;如果盾蟹使出侧捞。 从其脚下往背后翻滚即可逃离侧捞的攻击范 图,由于侧捞伤害小而且不会打断刚体。拥有刚体攻击的武器可以为了输出而无视这招;而后撞的准备动作时间很长而且很明显,玩家完全有足够的时间收刀并走出盾蟹的后撞路径。跳空压杀可以说是对贪刀猎人的杀手锏,哪怕是贪了一刀。一个压杀就可以教低防御的猎人做人了。而使用远程攻击的猎人则可以直接围着盾蟹打游击。

盾蟹最具有杀伤力的就是钻地突击了。但只要玩家持续地在移动基本就不会中招。 多人游玩的时候切记要分散跑开。以免误伤 无辜的队友。另外。这招在使用中只会对十 个目标使用,发现盾蟹的目标不是自己后可 以立即进行吃药磨刀等动作。

盾蟹的背壳为一角龙的头骨。可以破坏 两次。第一次会破坏后会看到头骨上有所残 缺,第二次则是破坏头骨上的角。



### 

侧捞 侧身举起一边蟹爪向目标移动, 目标 进入攻击范围后会把蟹爪挥向目标,威力小, 不会打断刚体。

前推 用双爪向前方推 伤害一般,不会打 断刚体。

扑杀 先张开双爪一段时间, 再向前方扑去, 伤害较大。

万撞 双爪高高举起,同时背壳上的头骨下 巴会晃动, 然后会笔直地向正后方撞去。

过身捞击 原地用爪子180度进行捞击。

跳空压产 先缩起脚然后高高跳起,然后再 原地落下、G级的紫盾蟹在空中会向着目标 移动 可用地面的阴影判断其位置,下压时 会产生风压。

喷水 先把双爪交叉,然后再张开双爪同时 向正前方喷出水柱,被命中后会陷入水属性 异常状态, 双爪张开时也有攻击判定, 不过 伤害很低,不会打断刚体。

移动式喷水, 愤怒后才会使用的招式, 动作 几乎和喷水一样、只不过双爪张开后是高举 的状态, 喷出水后紫质蟹会以水柱的末端为

水. 喬

### 环破坏都位

双爪、背壳(2段)

中心做四分之一的圆周运动。

结地突击 钻入地下后在地底对 目标进行数次突击有时候也会对 着目标周围的任意位置进行突击。

钻地捕食 和盾蟹一样,钻坳后再爬上坳面 然后再扑向目标、不过要注意这招回能会在 钻地突击后直接在她底使用。

绝对防御 全身螺缩起来一段时间,此状态 下无论什么样的攻击都会弹刀、可使用音爆 弹让其陷入大硬直, 另外此状态下给予足够 的伤害也会造成小段时间的硬直。

紫盾蟹的弱点部位和盾蟹一样。愤怒和 瀕死的特征也相同。

紫盾蟹的行动方式和盾蟹一样,但速 度会比盾蟹稍快些。特有的回身捞击也使得 猎人贴身周旋战术的要求更上了一层。另外 紫盾蟹的拘束攻击范围大而且会自动补正方 向,所以万一处于其正面,最好使用飞扑来 回避。移动式喷水比起盾蟹的更容易回避。 只要滚到其移动路径上即可避开。

紫盾蟹的背壳为角龙的头骨。可以破坏 两次。第一次会破坏后头骨上的角会被破坏 一个。第二次则是双角全破。



### 主要招式

\* · · · · 稍微往后缩回身子 然后向前方高速 突进,比较难躲,最好避免站在其正面。

撞击 针对远距离目标的招式 撞击前有一个较长的蓄力动作,看到后要准备回避。

甩尾:分为针对前方的和针对后方的两种 两种都能将目标吹飞,然后有可能接包围攻击。

孩水甲 + 水弹 将拨水甲甩出,分布在场地周围,拨水甲本身没有攻击力,不过会反弹水蛇龙接下来吐出的水弹,从而进行多方位的攻击。

包围攻击 和绞蛇龙一样的招式,会先用细长的身体将目标围起来,然后慢慢收紧,最后给予强力的一击。从包围到攻击有一定的时间,可趁这时找到头尾之间的缺口脱出,来不及的话也可以在其使用最后一击的时候飞扑,但要注意包围期间水蛇龙还可能用带

有麻痹效果的噬咬,如果被咬中的话那就只能等着挨打了。

拘束攻击: 准备动作后用尾巴使出大范围的 横扫,被打中会被水蛇龙系紧缠住 需连打 按鍵或使用こやし玉来挣脱。

潜行攻击 潜入地中对目标发动攻击,可通过地面泛起的烟尘判断水蛇龙的位置,看到烟尘朝自己而来务必马上远离。

### RATE OF STREET

水蛇龙的大部分攻击和绞蛇龙一样。不过绞蛇龙特有的鸣甲到了水蛇龙身上则变成了拨水甲,当水蛇龙在场上分布了拨水甲后,接下来就很有可能使用水弹攻击。当水弹打在拨水甲上会进行反弹。从而从另一个角度向猎人飞来,所以即使躲过了第一次的水弹也后不能大意,还要留意的二次或三次攻击。打法方面依然是追着后脚打。打倒后再打头部争取破头和背。另外水蛇龙尾巴的肉质有所软化。打不到后脚时也可以攻击这里。



,体液:向前右吐出抛物线体液,和原种的不:同,虎鲛的体液变成了麻痹属性。

蓄力: 朝猎人的方向摆出一个蓄力的动作. 接下来一般会有吐息、突进或回转攻击三种 选择。其中吐息为从其左侧到正面的扫射、 带有水属性异常状态,突进和回转攻击都是 直线移动类的招式 区别是突进移动距离较 长,但对突进线路两侧的对定较小 而回转 攻击则相反,对两侧的攻击判定较大,移动 距离较短。

初来攻击 先退后然后向目标飞扑过来,中 了的话会被它吞进肚子里,需转动滑杆和连 打按键挣脱 或直接使用こやし玉。

### 程点层性 冰、雷 可積坏部位

头、背鳍、前爪、尾

翻滾 膨胀后的专用招式,用巨大身体展开的翻滚攻击,速度虽慢,但同样判定很大,另外虎鲛还增加了针对两侧目标的侧滚。

吐息 虎鲛膨胀后也会使用吐息, 吐息为直线, 用完后会回到通常状态。

体液乱喷:膨胀后的专用招式,以自己为中心,向四周喷洒体液,可以趁此时上前攻击。

## King Car

相比怪鮫,虎鮫没有冰铠形态。不过取而代之的是在普通状态下也会膨胀。并且次数非常频繁,是个比较棘手的怪物。膨胀后的虎蛟量麻烦的是各种本体招式判定变大。光是躲它的招式就已经分身乏术。基本很难找到攻击机会,推荐近身武器最好带上耐震技能,这样可无视它下压后的震动。见缝插针地进行反击。不用耐震的话也可以使用长枪或铳枪等防御性能好的武器,使用防守反击也是一个不错的打法。

头、翼爪、脚部、尾

**重要** 拟式

 电尾 进行 180 度的甩尾, 会朝同一方向甩 两次, 此时在其下方不会受到攻击。

冲撞 头部的刺全部竖起,然后撞向前方。 脚沉 站立起来, 然后用脚爪对自己身下的 敌人进行抓击, 威力低, 不会打断队体, 被抓到后会受到炸裂效果。这招在空中也 会使用。

头部甩刺 头部的刺全部竖起,然后向目标 甩出三组刺,每一组刺之间的间隔大致为一 次翻滚的距离,被命中后会受到炸裂效果。 尾部用刺 用尾巴向后方甩出三组刺、每组 刺之间的间隔和头部甩刺的一样 被命中后

会受到炸裂效果。

飞抓:飞到空中,斜着身子对目标抓去,愤 怒后带炸裂效果。

斜抓 使用前都会有吼叫的准备动作。然后 飞到空中对目标抓去, 判定范围比飞抓大, 伤害也比飞抓高得多, 愤怒后还可能会连续 使出两次。

拘束飞抓:飞到空中 向前方使出弧线轨迹 的飞抓,被命中后会直接进入拘束状态。



千刃龙的弱点部位在后脚踝,愤怒时身 上的刺会全部竖起,濒死时会瘸腿。由于千刃 龙的弱点在脚部。所以攻击这里也比较容易让 其倒地。

干刃龙的吼叫为龙吼【小】,玩家完全 可以在其吼叫动作结束前对其展开攻击。另 外。千刃龙每次愤怒吼叫后必定会后跳并飞 到空中。玩家可以利用这个特点在其吼叫后 来一发闪光玉。就可以在其飞到空中的时候 刚好将其闪下地面造成硬直。远程武器的玩 家可以站在其正面看准飞空的时机丢出闪光 玉。而近战玩家在其吼叫时无需回避或收起 武器,只要在吼叫硬直解除后迅速收起武器 并往千刃龙的前方丢出闪光玉。闪光玉会刚 好在千刃龙飞空的瞬间将其闪下地面。』

千刃龙有独有的裂伤效果,在脚抓、甩 刺命中后。玩家所在的位置会连续出现三次 炸裂的特效。前两次伤害很低。不会打断刚

体。但最后一下伤害较高。而且会将玩家炸 飞并进入裂伤异常状态。该状态下除了蹲下 移动外』正常移动、回避、使用武器都会让 自己的血量減少。吃烤熟的肉はモスジャに 丰 🌉 蹲下一段时间后该状态会解除。利用 下蹲来解除的话。玩家还会得到短时间内"伤 害回复速度增加"的效果(体力槽红色部分 回复速度加快 🚾 顺带一提。在第三次炸裂。 前若能用翻滚离开攻击判定区域。只要不中 第三次炸裂则不会受到裂伤效果。而且背对 着炸裂判定的时候会被推倒。这样玩家也不 会被第三次炸裂炸到,总而言之受到炸裂效 果的肘候就拼命地按回避蠻吧。』

打千刃龙的难点在于抓住其飘忽不定的 位置。每次千刃龙收招后都会往旁边进行侧 移几次。此时若一不小心贪刀则很有可能被 千刃龙的刺打中而触发炸裂效果进入裂伤状 态,所以在千刃龙收招的同时,猎人也应该 停止攻击。准备移动到千刃龙的下令个位置 进行攻击统另外。千刃龙復喜欢斜对着玩家

出招。若发现千刃龙斜对着画己。那么很有 可能你会成为千刃龙下一招的目标。

**千刃龙比较喜欢飞到空中』但不会持** 续太久。大约两招左右就会落地。每当看到 千刃龙在空中打斜身子。就说明它要使出飞 抓了。直接从其正前方跑开或翻滚到身后即 可。斜抓是千刃龙的杀李锏。使用前的吼叫 动作看多几次就能判断出来。回避只需要横 向翻滚即可。而回避二段斜抓的难度则比较

大。避开第一次后如果迅速调整枧角再来回 避第二次是来不及的。所以玩家要判断好千 刃龙第一次斜抓后所在的位置来进行回避。 顺带一提。在被拘束后立马丢出こやし玉。 会让千刃龙直接从空中掉落产生硬直。由于 G 级的怪物即使中了こやし玉也很少出现换 区的情况。所以打G级千刃龙时故意被拘 束也可以作为一个造成硬直的手段。









JK

### 可建炼部位

前爪、麻痹刺(2段)、外套皮

近猎人。

犀刺攻击 当猎人位 于其身体下方时常使 用的招式、附带毒属 性,看它直立身体时

### 

爪击 对位于其身体周围的猎人挥动镰刀状 的前爪进行攻击, 虽然攻击力不高, 不过速 度很快、近身时要多变换位置、否则很容易 被这招打中。

摆荡 利用蜘蛛丝在空中摆荡,从空中向猎 人发起攻击,一般摆荡都不上一次,具有一 定的迷惑性,有盾的武器最好选择防御,另 外摆荡中碰到骸蜘蛛的话还会被它背上的刺 所麻痹。

钻地 钻入地中, 利用缺角攻击从猎人脚下 发起攻击, 附带毒属性, 可根据地面的烟尘 判断骸蜘蛛的位置。

跳跃爪士 中远距离的突进技,中距离直接 起跳扑向猎人,远距离会作出一个摆荡动作, 可以横向移动回避。

土地 虽然攻击力不高,不过中了的话会被 暂时封住行动, 得转动滑杆和连打按键来摆 脱 另外吐出的丝线会暂时残留在地上, 踩 到的话也是一样的效果。

: 跳吐丝 近距离的吐丝。虽然只有一发, 不过发动速度很快, 比较难躲。

"气力。朝地上吐焰丝线,然后卷回丝线 的移动技能,攻击方不高,主要用来瞬间接 就要注意了。

铁角双击,攻击力高、攻击判定大。而且还 有毒属性,不过准备时间比较长,看到它伸 出嘴里的铗角时就赶快远离回避。



生活在沙漠的骸蜘蛛不会使用双层地 形。取而代之的是追加了新的摆荡招式。摆 荡第一下一般都是假动作。会荡到玩家的视 **角外。从另一个方向发起攻击。**──定要用锁 定镜头功能时刻保证它在画面内,这样才能 **看准来躲。当然如果用的是有盾的武器最保 险还是选择防御。骸蜘蛛疲劳后使用这招时** 会失败,是很好的攻击机会。骸蜘蛛另一个 独有招式是钻地。不过威胁不大。看到烟尘 远喜即可。



### **主要** 22 式

突进 速度很慢的突进, 有充足的时间回避, 合体时突进完后尾巴有攻击动作 上前追击 的话要小心。

合体 在身体下方放出费洛蒙召唤斧甲虫合 体、费洛蒙带有臭气效果、需要远离来躲。 扫尾 速度很慢的扫尾, 判定主要在其身体 的一侧。

尾夹攻击 使用尾部的夹子攻击目标,攻击 前的准备动作是竖起尾巴, 远离或钻进它 身体下方都可以。

侧障 针对近距离目标的招式,攻击判定 很大,看到后撤的动作后就要准备回避或 防御了。

甲虫激炮 直线的飞行道具、合体后性能强 化,中了必定晕眩。

和原种一样。炮甲虫的特点也是会召唤 手下的斧甲虫进行合体。并且除了一般的使 用费洛蒙合体外。炮甲虫还可以直接用尾夹 从地下抓出一只斧甲虫来合体。所以要面对 两只虫合体形态的时候非常多点合体后虽然 **炮甲虫的招式性能有所强化。不过招式很慢。** 依然问题不大, 麻烦的倒是斧甲虫的麻痹液。 被麻痹的话就有可能遭到炮甲虫的重创。有 条件最好带上麻痹无效技能。对付炮甲虫最 安全的还是在其身下。它针对身下的招式很 少, 惟一要小心的就是合体时放出的费洛蒙。 不过炮甲虫大多数时候都直接从地下抓斧甲 **虫合体。费洛蒙使用的频率比原种少很多。** 另外还有要注意的是捕获的时候如果是合体 状态得使用麻痹陷阱。落穴是无效的。



的结束动作有两种,一种是冲到停为上种是冲到目标面前用头角顶起目标。

量上 先后退一步, 然后再用身体撞向前方。 角顶, 前冲一个身位的距离并用头角顶起前 方的目标, 有时会连续使用。

便身角顶 做出类似铁山靠的侧身动作,但 会用头角顶起头部附近的目标。

钻地突击 钻入地下,然后移动到目标正下 方后停留一会再跳出。



### 52 8 3-

一角龙的弱点部位在于腹部,愤怒时头 上会出现红色斑点,濒死时会<u>痛</u>腿。

一角龙基本等于角龙的弱化版。出招速度比角龙慢。招式基本都不会涉及到胯下。所以能站在胯下安逸地进行输出。反而远程猎人则需要经常走位来回避一角龙的攻击。一个角龙平时很喜欢用"奔跑"跑到目标前使用招式。哪怕是为了站在其身后的玩家。它也会诚恳地跑一大圈绕回来进行攻击。这种恶意卖萌的行为也为玩家提供了走位和准备下一轮攻击的机会。另外,一角龙在非愤怒

状态下钻进地底后可以用音爆弹将其轰出来 造成硬直。

一角龙钻地的最后一段动作有风压效果。但由于一角龙会在目标脚下停留一会再跳出,所以即使被风压影响。玩家也可以及时逃离一角龙的攻击范围。不过为了以防万一还是建议大家不要贪刀。一角龙和角龙和人的硬直时间也非常长。大约到一角龙准备进行下一次攻击时硬直才会解除。更别说愤怒后速度加快的一角龙了。所以推荐配出"高级耳栓"技能再与其进行战斗。



### 

前咬 对着自己的左前方咬去,伤害低,不会打断风体。

户境 先做一个起跑的准备动作,然后冲向 目标,冲刺过程中会不断地补正方向,冲撞 的结束动作有两种,一种是冲到停为止,一种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击 先后退一步, 然后再用身体撞向前方。 钻地突击 钻入地下, 然后移动到目标正下 方并跳出。

钻坤中撞 钻入地下,然后地上某处会不断地 有沙子涌出,角龙会从沙里跳出来并往目标的 方向直接进行冲撞,伤害比普通冲撞要大。

角龙的弱点部位在于腹部。愤怒时嘴里 会習出黑烟, 瀕死时会癇腿而且很容易发怒。

角龙的招式基本都不会涉及到其胯下。 所以在其勝下輸出是个不错的选择。角龙钻 入地底的动作带有风压效果。在角龙愤怒时 被钻地风压影响后的下令件事情很可能就是 猫车。所以推荐武器没有刚体效果的近战猎 人配出风压无效的技能再狩猎以防万一。

角龙平常状态下攻击速度略慢。将视角 对准角龙后横向移动基本可以躲开大部分招 式。在其收招的时候可以对其发动攻击。和 **⇒角龙一样。非愤怒状态的角龙钻地后可以** 用音爆弹对其造成硬直。

愤怒状态的角龙速度加快了很多。而且 钻到地底时免疫音爆弹。近战型猎人在面对 愤怒状态的角龙时会显得比较吃力。因为当 你追上角龙的时候它已经可以转身对你再次

进行冲撞了。几乎没有机会进行攻击。走位 不好的情况下还可能被撞进死角直接逼死』 所以在进行回避的时候最好要保持自己的位 置不在地图的边缘。由于角龙愤怒后会导致 狩猎节奏变快。所以操作方面也不能懈怠。 可能会由于慢了半秒进攻而导致贪刀被攻击 的情况。推荐随时调整好视角将角龙保持在 视角之内。只要把握得当。依然可以在角龙 收招的时候追上并展开攻击。

角龙的头部需要破坏两次才算完全破 坏。第一次是断一只角。第二次则是两角全 破,而由于头部对伤害的吸收较低。所以没 有特别需要的情况下最好不要对头部进行政 击』这样有被冲撞击中的危险∞另外↓对角 龙还可以实行卡角战术。引诱角龙撞上墙壁 后。角龙会因为角被卡在墙里而排脱一段时 间。但要注意当头部被完全破坏后就不能再 使用这个战术了。



前咬 对着自己的左前方咬去,伤害低,不 会打断刚体。

甲尾, 进行 180 度的甩尾, 会朝同一方向甩 两次, 此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠 用右侧的身体对前方进行侧撞。

冲撞 先做一个起跑的准备动作,然后冲向 目标、冲刺过程中会不断地补正方向。冲撞 的结束动作有两种,一种是冲到停为止,一 种是冲到目标面前用头角顶起目标。

撞击, 先后退一步, 然后再用身体撞向前方。 角顶。向自己的左前方进行角顶、此时尾巴 也有攻击判定。

二段角顶 在角顶后向自己的右前方再次使

钻地突击 钻入地下,然后 移动到目标正下方并跳出。 钻地冲撞 钻入地下,然后

地上某处会不断地有沙子涌出, 黑角龙会从 沙里直接往目标的方向跳出 距离近的玩家 推荐直接使用飞扑回避。

黒角龙的弱点部位和角龙相同。愤怒和 濒死时的特征也相同。

黑角龙的速度和攻击力比角龙更上一个 档次。而且会连续使用部分招式。比如冲刺 后立即钻地、冲剌后角顶等等。愤怒后的黑 角龙速度更快。近战猎人更难遮上黑角龙进 行攻击。可以考虑转为远程武器配合闪光玉 来进行攻略。



# 火、龙

### NEAD AND AND AND ADDRESS OF THE PARTY NAMED IN COLUMN TWO PARTY NAMED IN COLUMN TO ADDRESS OF THE PARTY NAMED IN COLUMN TO ADD



### 普通状态主要招式



突进 针对远距离目标的直线型 突进。

突赴噫咬, 类似突进的中近距离

版本。有一个明显的后撤动作,同样是往其侧面回避。

转身攻上 针对侧面目标的招式,一共有头和尾两次攻击判定,可以往黑蚀龙的身体下 方翻滚回避。

吐息 分为单发型、三发型和横扫型 E个版本。三发型虽然是左中右三个方向、但是飞行过程中会改变轨道、需要仔细观察来回避,横扫的范围为其前方近距离、远离可回避、注意本作增加了转身后立刻接横扫型的动作。追击时要注意。

空中急袭 提升高度后从上而下向目标俯冲 过来, 横向移动回避, 狂龙化状态这招落地 后会马上接突进。

### 狂龙北状态主要招式

上 見 和天回龙一样分为 E 发型、设置型、 爆炸型。三发型的发射顺序为其左、右、中, 设置堰落地后会分散成三个朝目标接近,可从其落地后还没散开时的黑风效果判断轨迹;爆炸型一般是吐完一次横向的后会马上接一次竖向的,不过本作还增加了单发的横向或竖向版本。

后跳吐息,分为单发和蓄力两种,两种都会 在其身体下方形成爆炸,蓄力版的范围更大, 要赶紧远离它的身体下序。

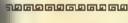
翼脚压杀 用两只翼脚一起压向其正前方的目标,攻击力非常高,同样黑蚀龙的身体下方会比较安全。

拘束攻击:使用右边的翼脚进行爪击,被打中的话猎人会被翼脚抓住,需连打按键或用 こやし玉挣脱。

准确来说黑蚀龙(过渡)并不是一只独立的怪物。而是处于蜕皮阶段即将变成天回龙的黑蚀龙,所以兼备了两只龙的招式。和一般的黑蚀龙打法一样。在其身体下方是比较安全的。吐息和几招翼脚攻击后都有反击的机会。不过要注意狂龙化后的后跳吐息。另外虽然即将变成天回龙。不过陷阱对其还是有效的。特别是狂龙化变得狂暴后用陷阱会好打不少。还有黑蚀龙(过渡)也是可以捕获的。



a para a par





### 可破坏部位

头部(2段)、前爪、胸、背鳍、尾

### 至要招式

回身铲雪 前爪先撑起上半身,然后回过身体用下颚铲起后方的目标,此时尾巴也有攻击判定,被铲中后会进入冰属性异常状态。铲雪 将面前的雪铲起,被铲起的雪砸到的玩家会进入雪人状态,被铲中的玩家会进入冰属性异常状态。

照尾,从自身后方往其左前方甩尾,此时其 身下为安全区域、被命中后会陷入冰属性异常状态。

\* \* 以超慢的速度向目标突进、此时几乎

全身都有攻击判定,有很强的方向补正,可以在其前爪抬起时从下方翻滚过去。

飞扑,使用前会有很明显的准备动作,然后 对目标使用飞扑,除了尾巴外全身都有攻击 判定。

吼叫,双脚站立起来使出吼叫,范围很大而且会震伤其附近的玩家,同时场地上方还会有冰柱掉落,被冰柱砸中会进入雪人状态。重压,先双脚站立起来,然后再倒下,准备动作和吼叫有点类似,但可以从其挥舞的前爪来判断使出的是重压。

水流喷射, 向正前方吐出一道高压水流并从

下往上扫射, 水流喷到地面时会往两方戏山冰块, 被冰块砸到会进入雪人状态。

站 I 水流喷射。用双脚站起,从左到右射出水流扫射,水流喷到地面时会往两方溅出冰

块、被冰块砸到会选入雪人状态。

吸力學 钻入地底后,露出背鳍对目标突进, 方向补正非常强,有时还可能会连续使用两次破冰船,中了会冰属性异常状态。

### B 1 - 100-

崩龙的弱点部位在于头部。由于大部分 招式自带冰属性异常状态和雪人状态,所以 ウチケシの实和消散剂可以说是必备道具。

崩龙的攻击模式和霸龙差不多。不过招 式的效果稍有不同。和霸龙一样,崩龙的部 分招式也能够引起场地高低差的变化。

崩龙的弱点虽然在头部。但近战时能够 安全攻击头部的机会非常少。所以推荐近战 猎人集中火力攻击崩龙的后脚。只要时常保 情自己位于其右后脚的外侧,就可以无视掉 崩龙的大部分招式。在打出倒地硬直后可以 趁机攻击头部或尾巴。而远程猎人则可以安心地攻击头部,不过要注意崩龙的突进和水 流喷射,稍不注意就很有可能送命。

对于没打过崩龙的玩家来说最难的就数崩龙经常使用的破冰船了。由于强大的方向补正,想不用飞扑来进行回避几乎是不可能的,而很多玩家即使回避了破冰船。却又因为地图版边把崩龙挤了过来而中招,所以回避时切记不要跑到地图版边。直接算好时机利用飞扑的无敌,让崩龙的背鳍把你挤出攻击范围外即可。除了破冰船,还需要经常注意崩龙的吼叫。一旦不小心贪刀就很容易被吼叫震伤造成大伤害。



### **麦**奥 招 式

吐舌 向前方吐出舌头攻击目标 被命中后 会被偷盗物品。

甩舌:伸出舌头往左甩出后再往右甩,被命中后会被偷盗物品

突进: 甩着舌头往前方快速爬行, 被舌头命中会被偷盗物品。

抓击, 用右爪向右前方攻击。

拍尾:目标在后方时使用的招式,原地用尾巴拍向地面。

喷射毒液 挺起头后喷出一团毒液、毒液落 地后会形成一团毒雾残留一段时间。顾名思 义,被击中后会进入中毒状态 有时候还会 连续喷射两次。

喷射毒雾 后退一段距离后,站起来向前方喷射毒雾, 愤怒时会先隐身再后退,被命中后会陷入中毒状态。

毒雾扩散,使用前会有较长时间而且很慢的准备动作,然后跳起往自己下方射出毒液,毒液落到地面后会转变成毒雾,毒雾的伤害很低,会慢慢地向四面扩散,持续一段时间后消失。

# 火、龙

可以外源位

头角、翼、尾

隐形移位 霞龙愤怒后使用的招式,会突然 隐身消失,然后很快会出现在目标前。

毒雾打射 愤怒后才会使用,两脚站立起来,深吸一口气后到处乱喷毒雾,还可能会转身对着后方的目标扫去,伤害非常高,推荐见到此招后尽快远离。

### K in the

震龙的大部分招式都带中毒状态,所以 解毒药是必备道具,而霞龙用舌头使出的招 式一般都有偷盗效果。

将其调入视角内准备回避。虽然总体的战斗 比较简单,但由于脚部对伤害的吸收较低。 所以战斗的时间会比较长。期间要注意震龙 能够攻击到其后脚的几个招式。 另外,電龙正常速度爬行的时候脚部会 有蜡伤判定,虽然不会打断刚体。不过伤害 也不算低。被蜡几次就需要吃药了。所以选 攻的时候要注意保持一定的距离。

dada enda da enda enda da enda da en en entra da entra da enda enda en en esta en e



龙、火

### 可破坏部位



头、翼爪、背(2段)、胸、尾

### 至要22式



商出 战斗时巨戟龙身上会不断 往地面滴油,油和影蜘蛛的蜘蛛 丝一样,猎人碰到的话会被拘束,

需要连打按键挣脱。

热线 巨戟龙的招牌招式、从口中射出热线 号发爆炸,分为一点型和弧线形两种。一点型的爆炸点只有一个,弧线形见在热线经过的地方有几个爆炸点,两种都需要热线放出 一会后才会爆炸,可趁这时远离。

之中热线 飞到半空中向地面喷射线、范围 非常大、建议换区来躲。

吐油,分为直线型和横扫型两种 直线型只针对单一目标、横扫的范围贝覆盖下层大部分区域,可爬到上层平台或者使用飞扑来躲。 翼爪横扫 类似天回龙的翼爪横扫,只针对一侧目标。巨戟龙版本的动作虽然慢,不过判定非常大,

下压 类似黑蚀龙的下压,同样判定非常大,可以往其身体下方移动来躲。

转身攻击,类似黑蚀龙的转身攻击,头和尾部都有攻击判定,断尾后尾巴部位的攻击判定会变小。

### 52, A 4.

战斗街的防卫战,迎战的是本作新增巨型怪物——巨戟龙。巨戟龙有点像放大版的黑蚀龙,部分招式都是直接从黑蚀龙搬过来的,和黑蚀龙一样,讨伐时站在后脚部分比较安全,近战武器主要在这里输出。

除了一般的攻击外。战斗街还有许多迎击设施,包括了击龙枪、移动炮台。强弩、拘束装置和臣龙炮。多多利用可令讨伐事半功倍。

在手機门处。 经物籍近线门时就可使用。并并在其正上方。使用后需要冷却一段时间才能再次使用。 所以越早使用越好。 那站位置在城门上。 可以通过两边的开关移动到其他平台上, 绝类的来位置在城门以及两侧平台都有。 和一般的火炮不同。移动炮台可装填 10 发火炮。 然后一次性射出。 给予怪物巨火伤害。 要注意的是其个平台上火炮所攻击的位置是不一样的。 地潭岸点可通过火炮正前方地上的黑点位置来判断。

解领其体方法可参考系统部分 图光地 的落点位于构束装置的构束范围《有中大图 稳度的痕迹的地方》 所以最好先将怪物构 束后再发射,以免打空而浪费穿界贵的子拜。 整建设施施 被坏了更数老的背部后。它 身上背着的初代去龙枪也会掉落。接近去龙枪 就可使用。对更载龙造成伤害。因完就会坏掉。



作为包含了前作的资料瓶,本作在内容上可谓份量十足,大幅提升的 G 级难度让游戏的耐玩性得以提升,联机功能的细节改良也让玩家能够和小伙伴 一起获得更为上乘的共斗体验。





### QJARTZ 更换结晶回路和核心回路 查看、使用道具 TEMS STATUS 查看角色状态 LINK 查看角色之间的羁绊等级和连结特技 设置角色的排列顺序以及战斗时的站位,按△键可设定角 TACTICS 色之间的战术连结 笔记本 SYSTEM 系統 存档 SAVE LOAD 读档 DELETE 删除存档 CROSS- 记录联动 SAVE OPTION 游戏设置 TITLE 返回标题画面

这里面进行。

and an in-	10%
主要	<b>查看玩家的综合成绩和游戏进度,每一章节每个阶段的</b>
	故事都会以非常详尽的文字记录下来,本作还追加了考
	验箱、学院生情报等内容
委托	查看任务的要点以及完成情况
战斗	查看成历和每个迷宫里的魔兽情报
人物	查看人物介绍,在特定时间点与某人对话或完成任务可
	更新人物笔记
料理	记录了已学会的莱诺,选择莱港后可制作料理
钓鱼	记录了钓鱼相关的详细内容
书籍	记录了已获得的书籍资料
主动语音	记录在野外或迷宫行走时角色的临时对话语音,最多保
	留最新的 50 条
说明	<b>查看游戏说明</b>

	The same of the sa
2.3	TA
HP	生命值、减到0时进入"九法战斗"状态
EP	魔法值,使用导力魔法时消耗
CP	战技点数、攻击命中敌人或受到伤害时蓄积。使用战技或
	S战技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法紡御力
SPD	行动速度
DEX	器用度,关系到角色的命中率
AGL	敏捷度, 关系到角色的回避率
MOV	移动力

攻击范围

RNG

	8 (PE) (	A DESTRUCTION OF THE PARTY OF T
making gard	i ali ali	(Marie Control of the
	4	行动后会遭到损伤
[33]	對技	无法使用攻击・战技・S 战技
0	封属	无法使用魔法
O	<b>喀</b> 黑	命中率 回避率 50%
4	睡眠	无法行动,且遭到攻击后 100% 会形成暴击
	炎伤	行动后会遭受严重损伤
(3	冻结	<b>无法行动,且行动后会遭到损伤</b>
<b>E3</b>	石化	无法行动,且遭到攻击后有 30% 的几率会无法战斗
7	昏厥	无法行动,且遭到攻击后 100% 会形成暴击
	混乱	BE STAN M. BELLAY SE
4	即死	一击即无法战斗
20	老梦	睡眠效果 + 解除后会雅机造成异常状态
8	延迟	行动顺序较为推迟
	消灭	暂时从战斗区域消失,且 E.P 强制变 0
BLN	打乱平衡	态势容易崩溃失去平衡
<b>18</b> 1	连结断裂	战术遊结被張制解除且无法蓋设
R W	能力降低	让图示代表的能力下降
FF FF	能力上升	让關示代表的能力上升
<b>E</b>	心眼	命中率、回避率 50%,失衡发生率 +10%
	HP 回复	毎回合 HP 均会稍微回复
	CP上升	毎回合 CP 均会稍微上升
U	物理防御	让物理攻击随显示的次数失效 次或数次
	物理反射	让物理攻击随显示的次数反射 损伤 1/4
	魔法反射	让魔法攻击随显示的次数反射 损伤 1/4
K.3	建築	不会被敌人锁定为目标。且发网络 * 程击 - 故 找时 100% 会形成暴击
垣	衰弱	失去平衡,且魔法属性有效率 +50%
-	无法战斗	HP減至 0 的状态

# 结晶回路&核心回路

和前作一样,结晶回路主要用来增加魔法的



数提力有高晶学

機,同名结晶回路里,养有度越离还会附加额外的能力。另外,在工房可以消耗耀晶石合成结晶间路,可合成的种类隧流程推进逐渐增加。核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果,更是可通过升级不断开启高级魔法。而对角色能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强。不过升级速度较慢。需慢慢培养。

# 强化结晶插槽

后期获得的结晶回路中。有稀有的R和SR级制回路,这两种结晶回路需要玩家将导力器的结晶插槽进行升级后才能装备。升级结晶插槽需前往工房进行操作。支付螺晶石就能升级,不过升级Lv2插槽所需消耗的耀晶石数量较多。前、中期子头紧时使先给主力从员升级。

## EX宝玉

第 》 都前期,让克莱菈登上飞船后与其对话 奸启的系统。玩家可以消耗结晶回路和U物质制作EX宝玉。用于强化骑神瓦利玛。最多可给它装备三个EX宝玉。

# 移动选单

在城镇和诺尔德高原的部分野外中,按□镜 可以开启移动选单。玩家可直接进入部分地点。 省去了跑路的时间。

# 羁绊等级

游戏中,所有角色之间都有羁绊等级这个概念,随着羁绊等级的提升。角色间进行战术连结时可发动的连结特技越多。

# 羁绊事件

在每次的休息日望。玩家拥有數額不等的關 維行动点數。消耗行动点數可以和同伴触发羁绊 事件,不同时间段可触发事件的成员有所不同。 触发事件后可增加与该角色的羁绊值。打开城镇 地图,可以触发羁绊事件的角色头像穿有绿色感 叹号,在小地图上以黄色感叹号标示。

# 人物笔记

本作中,完成觀絲事件。分支任务以及在 特定时间和地点与某人对话,都可以更新人物笔 记,获得该角色的情报后可以在笔记本显看到与 其相关的详细介绍。

# 任务

# 学生阶级

75	乙六级	坚韧之心
30	乙伍級	幸塩
45	乙肆级	真 必胜头巾
60	乙参级	龙脉
75	乙就级	勇气之心
95	乙壺级	纵气
115	甲七级	夏 斗魂皮带
135	甲六級	瀑布
155	甲伍级	斯托雷加 Ω
175	甲肆级	高道
200	甲参级	星杯挂坠
225	甲就级	灵气外套
270	甲壹级	反逆
315	甲零级	狮子之心

# 骑乘系统

到达诺尔德高原时可以骑马,R髋为加速,在野外行动则找不到马时可按□维打开移动选单,再按△维弹可立即上马》流程到第十部后可在野外骑乘导力机车。在移动选单下按□即可骑乘。R键为油门,L键为刹车。长按L键为衡率《宝菈成为机组成员后追加野外骑马的功能》。新用骑乘系统可节约不少跑路的时间。并且在骑乘物上。敌人是不会主动追击的,靠近敌人后会出现不断缩小的圆圈。按○键即可进入战斗。

# 少洋舰卡雷贾斯

流程 进 行到第一接触 到。相接触 写官等的 次本等。共



有五层。集合了众多设施。其中第一层是工房区,可在这里强化武器、强化结晶插槽、购买机车组件。制作及给骑神装备EX室玉等。第二层是多功能区域,可在此购买物品、玩迷你游戏等,第三层是商店和联络区域,可在此购买道具和践器;第四层是训练区。可在此购买道具和践器,所有还能获得奖励;第五层是舰桥。可接受或回报任务。与托娃对话则能选定飞船的去向。则开始,各个区域的诸多设施均为闲置状态,需要元家将散落在帝国各地的原军官学院的同学都召集到船上后。设施才会逐渐开启。在野外或城镇中的开阔地带,按□键开启移动选单后再按START设可选择是否返回卡雷贾斯号。不面详领列出每层拥有的功能和对应学生。



EX宝E (克莱菈!)

负责EX宝玉的制作和装备。

**导力机**定

# 回收极品料理((莫妮卡)) 在食堂与其对话可交付极品料理、给数量可获得回腊的礼物。 交付餐量料理的数量 回廣礼等 7个 回复药×3 14个 中回复药×3 18个 大回复药×3 22个 金剛盾

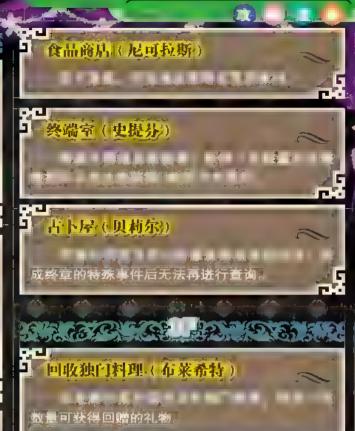
# 里的自动贩卖机还可以买到罐头。

STREET, STREET,

# 1 秘勢(夢西努)

### 







革命

14个

18个

22 个

風異物功單

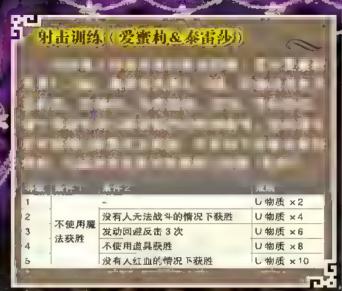
5 <b>饰品商店 (科语特)</b> )	
2 条货店(雨果)	

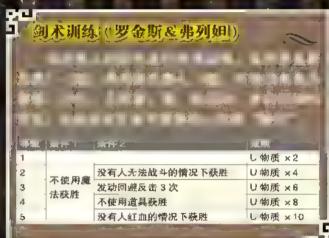
圣灵药・改 ×3

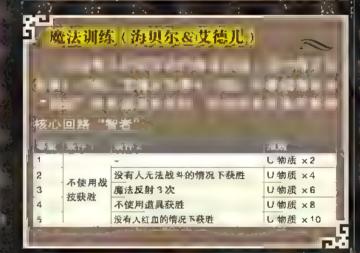


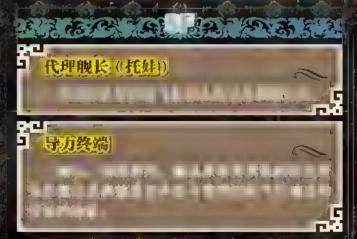
3	图製章 (史	尔芬皇女)
	可获得三个。获	● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
ľ	風異功德章	完成 15 个以上分支任务
	<b>凰異慈爱章</b>	收集一定数量的人物笔记

打倒 5 只幻兽









# 料理

本作中,料理配方需要和特定的NPC对话或在商店购买特定书物并使用后才能获得。打开笔记本翻到料理一栏便可以制作已学会的料理。料理结果分为极品料理、普通料理、古怪料理和独门料理四种,制作料理时可以根据角色的头像来大致判断制作出对应料理的成功率。

# R籍收集 \*\*

收集各种书籍也是系列的特色之一。本作中可供收集的数量不少。除了使用后获得食谱的"老子的料理"系列外。帝国时报、赌博师杰克文库版和赌博师杰克士更是重要的收集目标。除了在杂货店购买外。有不少都需要与特定角色对话才能获得,具体情况参见攻略。

# 宝箱

游戏中的宝箱共有四种,分别为普通箱、 贵重箱、怪物箱和考验箱。其中普通箱为黄色。 是面大多为耀晶石、U物质、道具等;贵重箱为 红色、里面大多为装备、饰品和结晶回路;怪物 精为紫色。开启后会遭遇战斗。胜利后即可获得 精子壓的贵重物品;考验箱为蓝色。和怪物箱类 似。也需要打倒宝箱中的怪物。不过会指定特定 的数名角色进行战斗。举度比怪物箱更高。完成 战斗后不会获得物品。但参战的所有角色能解模 "增幅强化"的能力。并且可获得大量羁绊值。 全队的HP和EP也会全回复。

# 钓鱼

和前作的玩法没有区别。首先要在野外寻找 能够钓鱼的钓点,每个钓点会提供指定数量的钓鱼次数。次数为0后必须撒鱼饵后才能在此处重新钓鱼。每经过一个阶段后。温泉乡悠米尔钓点的钓鱼次数会刷新。当鱼上钩后需要连点对应的

按鍵形型定的断定的形式。



反应和手递。<mark>约点的具体位置参见攻略中的、"要</mark> 点"部分。

### 滑雪板

在温泉乡悠米尔的骨雪场可以玩到这个游戏,只要在限定时可内拿到指定数量的难乎就能过关并获得奖励,失败后还可以降低难度继续, 好战战。 游戏的操作非常简单, 摇杆用于控键对方向, 《健力跳跃》由于赛道是斜坡, 行进地度会随着时间的推移不断加快, 持续左右移动度会随着时间的推移不断加快, 持续结构或多类的石壁会等致速度;12零 后期的赛道需要多尝试几次, 就寒障碍物的摆设后才能顺利过关赛道会随着牵节的推进不断更新。

### A 塞道奖励

LV1 養身傀儡

\_V2 脱兔

LV3 热情紧身裤、紫色点阵滑雪板

、V4 激情之红

### B賽道奖励

\_V1 银宫铃

LV2 绿色嫩记

LV3 蛊惑、阴阳极「新」

LV4 神行珠

### blade ||



的点数小于对方,那么不管自己手上还有多少 牌都直接判负

# 幻兽

游戏进行到第 Ⅱ 部时,完成分支任务 "下落不明的平民"后。各地开始逐渐出现幻兽。幻兽的实力很强,等级均在100级以上。实力不够的情况下一定不要贸然挑战。打倒幻兽后可以获得珍贵的结晶回路,装备后可以使用失落度法。下面列出所有幻兽的出现地点。出现条件、掉落物品以及攻略方法(NORMAL难度下)

### **国的时间**表

100

加雷利亚要塞・遺址

完成分支任务"下落不明的平民"后

岭月珠

攻略方法 这只幻兽的杀招是不需要咏唱的地属性魔法"远古巨岩",可对我方全体造成7000左右的伤害。不过只要使用艾玛的战技"新月护掌"给全员附加魔法反弹效果即可轻松防住,其他招式不足为惧,做好回复工作即可。

برهموان الفيناجيج بالمستراض يراسانهم إسا

### 海德伦

105

自然公園・最深处

第 || 部 12 月 19 日后

数圣珠

攻略方法 这只幻兽的各种攻击附带不同的异常属性, "怪产政"附带睡眠效果。"拨少"附带黑暗效果, 不需要咏唱的风属性魔法"未日龙卷"附带封技效果, 事先装备好防御异常状态的饰品后再来挑战会轻松很多。

### 涅瑞美德

1

诺尔徳高原・南部精灵石柱群

第 || 部 12 月 19 日后

地屋拉

攻略方法 这只幻兽的时属性魔法"暗影伪典"附带中P吸收的效果,全部命中我方可回复接近二万的HP。 定要用魔法反弹给挡掉。如果觉得光端艾玛一人使用战技比较吃力,可以让负责回复的角色装备结晶回路"新月之银",靠魔法来接续反弹效果。它的弱点是空属性。

### 亚格纳加恩

115

诺帝亚街道 2

東条件

第 | 部 | 12 月 | 23 日后

焦阳珠

攻略方法 这场战斗的难度较高,这只幻兽吼叫后不但会回复四万左右的日户、还会给自己加物攻、履攻和速度持续五个回合。这期间使用魔法"千阳新星"可对我方队员造成12000以上的高伤害。好在该魔法的范围很小,分散站位可避免被 招团灭。另外,该幻兽的喷火招式附带炎伤效果,踏地则附带昏厥效果,记得提前装备防止异常状态的饰品。

### 林顿邦姆

120

艾辛格特山脉 1

完成分支任务"下落不明的飞行船"后

吼龙珠

攻略方法 这只幻兽的攻击力离不说,不少攻击方式都是全体范围的物理攻击,还会全体水属性魔法"螺旋巨涡",因此艾玛的魔法反射和尤西斯的物理防御在战斗中会非常有用。它的弱点是幻属性魔法,可给主力法系攻击手装备"银言袋",用以缩短使用魔法后的硬直时间。



游戏的敌人采用可见式。角色在野外或迷宫 里按○鑵可以进行厕野攻击》实力远超于敌人肘 命中第一下必定使其昏厥,再次攻击命中可直接 将其消灭。并获得少量耀晶石作为奖励。与敌人 实力相当时。命中魔兽的背部可以使其眩晕或昏 **麖,此时触碰敌人进入战斗的话我方会获得极大** 优势: 反之被魔兽从背部接近进入战斗则会对我 方非常不利。靠近<u>魔</u>兽后会被它发现。魔兽会主 动验密玩家。此时建议果断后退。魔兽在追击 殿距离后就会停下。短暂休息后会转头返回先前 的位置。我们可以利用这一特点在魔兽停下的时 候立即跑到它面前。等其转身的瞬间发动攻击就 能頗利将其击昻了《 糖要注意的是。"不同角色的 攻击动作和武器的攻击方式都不同。这里建议用 攻击速度较远的箭或铣来攻击魔兽。即便在攻击 时被敌人发现也有足够的距离来缓冲。穆动时按 住R键可以冲刺。不过冲刺时很容易引起魔兽的 注意,建议接近背对着玩家的魔兽时不要使用。 等被魔兽发现后再用冲刺来逃命。

奇義攻击 接触昏厥的敌人 获得优势攻击的效果且对所有敌人 造成少量伤害 接触眩晕的敌人 先制攻击且 CP 上升 10 加快友方的行动顺序 通常战斗 正常情况下接触敌人 背后遇袭 被敌人从背后袭击 敌人发动先制攻击,队列、阵型被打乱,战术连结强制解除

# 武器属性与失衡

在本作中。每个人的武器都有武器属性, 能分武器还拥有多属性。前每个魔物的情报里都 会显示用哪种武器攻击害易失衡,在战斗时尽量 选择对该魔兽失衡值高的武器进行攻击。多创造 造击的机会。除了普通攻击的失衡外。发动暴击 时必定失衡,另外部分战技会额外提升失衡的概 率,在选择时可留意一下。

# 连结特技

4人且两两建立连接,并且还不能有人处于濒死 状态。发动需要消耗5个勇气点。勇气点最多可。

累积5个。

对应战术连结的系统。随着角色间羁绊等级的提升,可开启不同效果的连结特较。进行战术 连结的两人有一定几率触发并使用这些特技。例 如挺身守护、快捷痊愈、魔法增幅等。

## 增幅强化

本作新增的系統,第十部前期开启。增幅强化的图示通过玩家在战斗中攻击命中敌人,以及战斗结束后根据战斗评价的获得量来不断蓄积。当图示变红且和其他队友处于战术连结状态时,在攻击指令位置接。如果发动强化增幅,发动后HP和EP回复30%。CP上升30点。所有异常状态全恢复。且可以3回合连续行动。该状态下着通攻击和战技必定让敌人失衡。所有魔法均为即时发动。不过一开始并不是所有角色之间都能联动进入增幅强化状态,需要在各地挑战考验箱。完成战斗后才会开启对应角色之间的增幅强化联动。

# 更换成员



探 险 时,玩家可 带超过4人 一起进入迷 宫。战斗时 最多只能上 场4人,不

能上场的人为支援角色,可在战斗时按R键随时 将支援成员换上域。每回合只能更换一次。

# 战斗评价

在战斗中达成了某些条件。战斗后会给予定的评价。这些评价都附加经验值加成系数,而且可以叠加甚至重复获得。处理得当的话,可以在一场战斗中获得2倍甚至更多的经验值。

(4,5	8	
环场击杀	同时打倒 4 只以上的敌人	+0.4
重击杀	同时打倒 3 只敌人	+0.3
双重击杀	岡附打倒 2 只数人	+0.2
复取消	3 度阻止魔法或战技的驱动	+0 3
复仇者	从危机状态中取得胜利	+0 2
无伤	所有人均未受任何伤害即获得胜利	+0.2
双重连结	发动 2 次以上的连结攻击	+0.2
重反击	发动 3 次反击	+0 1
过量击杀	以损伤值等于剩余 HP5 倍以上的重击	+0.1
	打倒敌人	
反击击杀	以反击打倒敌人	+0 1
快速击杀	3回合内胜利	+0 1
先制攻击	成功引发先制攻击	+0 1
强忍异常状态	3 度自然恢复异常状态	+0 1
道具爱用者	使用3个道具	+0 1
情报分析	取得敌人的所有情报	+0 1
连锁战斗	引发连锁战斗(连续3次战斗的情形	+0 3
	则 ×2 )	
增幅强化	引发增幅强化	+0.2
失落魔法	使用了头落魔法	+0.1

# 异力魔法

导力魔法分为攻击和辅助两大类。所有魔法 在使用后都要花时间咏嘈,此时如果使用驱动解 除类技能或攻击附带让对方陷入限制行动的异常 状态时就会解除咏唱效果,这一点对敌我都是通

用的 本作的行动 顺序中附加的AT奖 励星有一个无消耗 且立即发动魔法的 标识,遇到后一定 不要放过。立即发



一传说 闪之轨迹

动大范围强力魔法来对付敌人。

# 失落魔法

打機幻兽后可以获得特殊的结晶回路;游戏中共有5个。这种结晶回路的名称前带有括号。 里面注明了该结晶回路对应的属性,每个回路对应三种属性。只能将其放在同属性的镶嵌孔里,装备后即可使用失落魔法。失落魔法拥有很强的能力。消耗的EP为该角色的EP最大值,不过AT发励中的不消耗EP瞬发魔法和结晶回路中附带的省EP能力会影响EP的量等消耗量。每种失落魔法在一场战斗中只能使用一次。

# 战技&S战技

成技和S战技需要消耗CP值来发动。CP值可以通过攻击敌人。被敌人攻击、使用特定魔法或战技、食用料理、噩觉等方式来回复。战技可在轮到自己行动时使用。S战技可以在进行行动的过程中按△+方向键发动S-BREAK。使用后可无视行动顺序立即使用S战技。在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的额外类励。S战技需CP值在100以上才能发动。

# 

X.,-	(YF7)a
10	HP 回复 10%
ES.	HP 回复 50%
10	EP 回复 10%
100	E.P 回复 50%
Way .	CP 上升 10 点
* Total	CP 上升 50 点
4	攻击 魔法 回复的效果增加为15倍,释放通常攻击。战 按时必定会令敌人失衡
43	从攻击的对象抢夺耀晶石
	无需等模驱动时间和消耗 E.P 即可发动魔法
	物理 魔法攻击命中时,会随机造成异常状态(具耐性时 不会生效)
	通常攻击 战技命中时立即死亡(具耐性时不会生效)
0	通常攻击 战技命中时能暂时消灭对手
her	CP 上升 100 点
<b>(1)</b>	CP 瞬间被为 0

# 神气合

前作中曹在剧情战斗中出现过。而本作在流



188 4 8 8 8

程进行到第二年 理想的正这一个 理想。 100点CP 效果是更易

觉醒3回合,STR、DEE<sub>\*\*</sub> SPD+50%。 數醚后 除了自身能力大幅提升外。所有战技也都全部强 化、配合增幅强化一起使用可瞬间对敌人造成大 量伤害。

觉醒的效果为战技变化、所有异常状态、能力降低等效果均无效。

# 骑神战

前作最后让玩家体验过的骑神战器于在本作中正规化。游戏中,每个段落的末尾都会准备一场骑神战,并且对应的要素比前作更加丰富。骑神本体只能使用战技。攻击和防御三个指令。其中前两个指令和普通战斗类似。防御指令需消耗中的伤害大幅降低。除开自身的指令外。身为同伴的"划"处员也会参战,轮到他们行动时可以使用充能、EX魔法和神气三个指令。其中充能用于回复骑神的EP。EX魔法为消耗EP使用的技能,不同成员对应的EX魔法各不相同。战斗时可按R键更换同伴(没有次数限制)。神气为消耗EP回复大量HP。

骑神在战斗对要攻击对方的各个部位。 命中

失部几衡行过率的人。连后本的大失进不战人



会在发动攻击后使用反枝、此时对方的站姿会发生变化。各部位的失衡率也会跟着变化。每次连击可累积一个勇气点数。累积到三个时可发动高减力的必杀。累积到五个时更可发动协力攻击。根据同伴的不同可发出不一样的协力技。除了或力巨大外。还能削弱敌人的部分能力。

### 骑神 🍜

流程进行到第 || 部,让克莱菈登上飞船后与 其对话开启的系统,玩家在普通战斗时也能让骑 神参战。召唤骑神的指令在黎恩的战技里,使用 后可让骑神留在场上 3 个回合。由于骑神的攻击 力和攻击范围都很优秀,用来对付杂兵可起到秒 杀的效果,对付大型敌人时也能发挥出不错的效 果。不过骑神召唤需消耗 500 点 EP,且每场战 斗只能召唤一次,要谨慎使用。

※ 某些战斗无法召唤骑棒。

# 存档继承奖励

黎恩等级 69 以下 黎慰等级 70 ~ 79 黎慰等级 80 以上

7 属性凝晶石 ×100、攻击 1、还魂粉 7 属性燥晶石 ×300、攻击 1、心灵之囊、还魂粉 7 属性燥晶石 ×500、攻击 1、心灵之霞、 神圣之力、还魂粉 ×2

学生阶级达到甲零级 学生阶级达到甲壹级

黄金徽章



# 旧乡~失意的尽头

### ♣ ##**#**30**H** \$

# 温息多公民会

在游击上托瓦尔的帮助下、梨恩终于顺利返回了自己的家乡悠米尔。剧情后前往小镇各地和NPC对话。需要对话的人会在地图上以红色感叹号标注。按□键可查看小镇地图。另外,由于这里是黎恩的老家,因此小镇的所有人都和他打过交道,和这

和他打过交道,和这些人对话可以看到 些人对话可以看到 一些有趣的事。

不让魔煌兵危及到村庄的安全,黎恩、托瓦尔以及爱丽榭 阻成队伍前往溪谷深处讨伐魔

### 通道

与酒馆的杰拉尔德对话可获得软绵绵薄煎饼 × 2。

在杂货屋可购买书籍帝国时报·第1号和赌博师 杰克文库版①。

与風異慎的維尔納主顧对話矛启料理手册并获 標熱呼呼並恢訂、相碎岩盐×3℃千万五亮×3。

与您米尔溪谷道1的旅行者安娜贝尔对话开启的 鱼子册并获得羽量最钓竿。请饵×3。

## A III/IsoH &

# (网络织物)

由于网体的加入 现在可以调整队伍成员的站位以及设定战术连续的队员。迷宫并不复杂。 然来尔溪谷道1的怪物箱可用托瓦尔的S战技直接 秒系,顺便拿到"八头击灭"的奖杯。在最深处 再度与魔煌兵战斗,最终在灰之骑神的帮助下总 算是彻底解决掉了这一威胁,不过就在此时悠米尔却遭到了猎兵团袭击。当众人急忙赶回村子时发现黎恩的父母都倒在了雪地里,之后黎恩爆发出野兽般的力量解散了村子的安危,然而艾尔芬是女和妹妹爱丽榭却被跟秦塔。克洛提德一伙的神秘黑衣少女给绑走了。

# 1005S)

### 🍑 魔煌兵原乡种



您米尔漢谷道1:打火机、<mark>还观制、山物</mark>质×3。 您米尔溪谷道2:大回复药、毒之刃、7属性糖品 右×50。





# 灰色战记

# 多 新的磁星)

首先来到杂货店和菜飲对话开启强化插槽、 合成结晶回路以及武器改造系统,和卡蜜拉对话 后可在杂货屋进行以物换物。进入悠米尔溪谷道 后自动来到最深处,唤醒骑神后众人利用传送功 能来到露纳利亚自然公园。

### **東点**

与站员拉克对话可获得回复药×3。 在**里**葉馆洗澡可HP、EP全回复。CP达到200。

# 多图绘到绘画园

这是前作就有的迷宫,不过这次迷宫中却充斥着高阶属性,战斗时会出现特有的AT奖励。其中有对敌我双方都非常不利的"奖励" 要通过不同的行动来调整行动顺序。震纳利亚自然公园2有强力魔物"强壮巨骨猩" 其攻击附带昏厥效果,要速战速决,遇到数量多时直接用S战技解决掉。需纳利亚自然公园1入口处触发BOSS战,胜利后继续往前走就是熟悉的凯尔迪克街道了。

### ROSS 占尔诺加

本战开启增幅强化这个新系统,一开始 就分涉使用,可趁机使用高威力战技对敌人 造成大伤害 一次行动后回归通常战斗,敌 人除了普通攻圭外,还会使用全体攻圭并附 带封拉政是一个大人之声,以及单体强力 攻击并所服在前面水受一暴虐连击"。他就 的"来聘我的"暴虐连击"。他就 的"最大人",就可以是是和这家伙打 有 是一个人,以上,就可以是是和这家伙打 自 起来了,记得把对自己有利的A1奖励都利用 起来 先到附近的农家询问当前局势,之后继续往 南走,在西凯尔迪克街道1时先往东托利斯塔街道 方向走,在大桥附近触发剧情局再进入交易镇即 尔迪克。

和民宅的贝琪、漏馆的女老板玛格特以及大市集的夢西努对话。關情后获得帝国时报,第2号和手绘地图,接下来萧往东凯尔連克街道。在通往宗凯尔迪克街道2入回处附近的宣籍里找到陈阳的银机和手绘地图2,之后前往风车小屋找到马奇亚斯加入队伍。返回交易镇凯尔迪克,在总馆家和奥图总管对话,之后需完成主要任务"寻找药草" 首先在礼拜堂的吉伯尔报话,然后和大市集的弗林特老先生以及震纳利亚自然公园入口处的强森对话,在黑纳利亚自然公园入口处的强森对话,在黑纳利亚自然公园1找到"治愈草"后返回礼拜堂向吉伯尔报告,完成任务可获得中回复药×2、



圣夏梅女2 之后返回, 查通信机是 选择"等待 定期联络"

推进剧情,接着前往东凯尔迪克街道3的D地点和 艾略特以及菲会合,剧情后两人加入队伍。连结 攻击追加新的攻击方式"爆裂猛攻"

電納利亚自然公园2。 業有中國复薪的宝精处有 钓点。

东托利斯塔街道1。兼有大地之枪的宝箱附近有 钓点。

与东托利斯塔街道1农家外的塔里姆对话可获得 赌博师杰克 || ①

与凯尔迪克礼拜堂的姆尔贝婆婆对话可获得食 谱 "新鲜果菜汁"

在大市集的兼貨店可奖到赌博**筛**态克文库 版②。

东凯尔迪克街道1东南的桥上有钓点。

东凯尔迪克街道3的南部小道(红色宝箱附近) 有钓点。

。马青亚斯加入队伍后与礼拜堂的萝西芬对话可 获得回复药×3。

需導利查音器公園3。青石資計《雇品石块 ×100。

君納利亚自然公园2、中国复数。柑橘之瓶、

囊納利亚自然公园1: HP1、7属性螺晶石×100。

西凯尔迪克街道2;圣灵药、白色镜片。

西凯尔迪克街道1:魔防2。

东凯尔迪克街道1。银耳环、中回复药、陈旧的 钥匙。

东凯尔迪克街道2: U楠质×3、封鹿之刃。

### **分支任务**

### 

中

奥图总管

訓尔迪克 总馆

1500 米拉、探知、AP4

### 

# 前趋加量到亚要黑

接下来的目标是从双龙桥方向潜入加雷利亚 要塞,不过从东南方向进入可来到双龙桥。"凯尔 迪克螨。怪物箱里的敌人是三只恐怖蜥龙,物理 防御力较高。不过用水属性魔法可对其造成很高 的伤害。在西南方向小径的尽头可以找到第一个 "考验箱"。考验的队员为马奇亚斯和艾略特。

散大是1只父熊善和4只小熊兽,小怪可直接用Si 战技秒掉,父熊兽的招式"野性重压"附带昏厥 效果,给其中一人提前装备上防止臂原的饰品即 可轻松获胜。

到达双龙桥后光找等待室里的人打听消息。 之后往客房方向走会遇到神秘人的引导。通过通风管来到铁路区域,双龙桥。中央区块的宝籍目前拿不到。从加雷利亚小径1进入双龙桥。加雷利亚要塞端可在商人处购物,不过此处暂时还无法探索,因此室箱也只能等到以后来拿。加雷利亚

# 706S)

### ▶ 天界判官・地母×3

政人的攻击力不算高,技能"虚假言 灵"和 真实言灵'会交替使用,'虚假言 灵"为全体攻击且附带各种异常状态,本战 中主要为中毒效果、'真实言灵"则会给我 方全体凹复HP并解除异常状态 艾略特的战 拔"圣歌"可凹复HP并解除异常状态,被 虚假言灵"打伤后可用镀战技一解燃眉之 鲁 剩下只需要集中火力各个主破,每主破 一只、对方的攻势就会减弱一分

# 1906S

### 陷阱师杰诺、破坏兽雷 欧尼达斯

此战只需坚持一段时间即可完成战斗 木诺会投出罪恶挪枪,倒数后会爆炸,好在 血量不多,建议第一时间解决掉 开战后工 即分散站任,一段时间后对方二人会依次使 用S战技,只要保证已万不被全尺即可。不过 如果将对方任意一人的HP用,减到山口以下时 可额外获得3占AP。一开始让黎恩使用战技 "激励" 给全员加攻后,全体发动S战技就能 削减两人大半体力,之后集中火力攻击其中 人很快就能达成目行



### 

战斗时专心攻手其中一架机印、普通状 **飞时身体的失衡率最高、蓄力时则变为头部** 的失衡率最高, 针对高失衡部仁攻击后利用 追击扩大伤害、很快就能获胜

### 龙人・刀、龙人・枪

本战王要用夹款悉FX废法、由于可利 用'神气" 表回血。因此对付这种程度的杂 兵不再是难事 龙人、枪普通状态下攻击头 部、蓄力付攻主身体

秘密任务"准想不到的购人"要在到达观觉榜 后、调查通风管之前触发完成。

与双龙桥・等待室的商人摩利洁对话可获得食 谱"起司蛋包证"。

→与加雪利亚波习场 - 休息处的亚尔贝卡准财对 话可获得赌博师杰克 || ②

与加雷利亚演习场的孟亨、加雷利亚演习场。 营站的莫妮卡对话可更新人物笔记。

东凯尔迪克街道3:耀晶石块×100、圣灵药、羽。 毛长靴、珊瑚戒指、考验箱。

派龙桥・凱尔迪克崎: 総雅製庫:

加雷利亚小径1:圣灵药、防御2、伸缩外套、》 順性權品石×100、大回复药、考验箱。

加雷利亚小径2点神圣之键、EP填充剂。 死釉。

地見高:封技之刃。大回复藓、噩噩、考验箱。

### 汉(1)

行商人阿尔贝尔

东凯尔迪克街道3

2000 米拉、红色坠饰、AP4

**条件**引 到达双龙桥后往交易镇机绿油油 ■加州 医宗教养殖完善进3西部有接受制理 **康爾雅爾**3順事無善單哥完成重獨 佩妻書神道圖交易模樂亦進東 医刺激运用的说 医非高触线病性 医艾斯特定 菲购入武器和防县

休息日除了可以与同伴发生鼠绊事件外。还 可以前往悠米尔溪谷道冒险以及完成秘密任务。 前往温泉乡东南出口。刷情后开启迷你游戏。清 需核"◎ 完成所有事件后返回會已房间休息即可 推进剧情。第二天一早前往悠米尔滠谷深处。这 次要前往的地方是诺尔德高原。出发前要选定好 三名一起行动的成员。其中VII班成员两名,协力者 **一名,记得把留守成员身上的结晶回路给拆下来**。



与乌奇曼斯和克鲁症发生器异辛件可更新人物 羅記

在杂黄履购入老子的料理。果冻,使用后可获 得食谱"香茄果冻"。

与模车车站附近的亚尔夫和琪琪对话可接受秘 密任务"折原的折赖"



### 秘書任务

亚尔夫和琪琪

温泉乡悠米尔

1500 米拉、咪西玩偶、AP4

**┡ᢤ鴨┈**囄亚尔夫或琪琪对话选择"自己也 ■ 前親撲獅兩角事業■ 1農運業本計■ 医胸壳上肾盂 化量的水性合金水等级物质量 无法在地图上直接用武器消灭。

### ڪ ڪالي آھ

谐尔德高原很意識。因此套蜜箱的收集上 Ē花上──些时间。首先前往帝国第三机甲师团所 驻扎的坚达门。从赛克斯中将口中打听到了内战 的现状以及善岛斯已经重回村落的消息。《高开坚 达门后可骑马直奔诺尔德村落。 选入后遭到猎兵 的袭击。敌人为两名猎兵~ 太剑和一名猎兵 ~ 机: 枪。实力很弱,两个S战技就能清场。虽然很轻 松戴战胜了对手。不过很快却被对方唤来的军用 魔兽给包围了。好在盖乌斯及时赶到逼退了对 **方。并带秦思一行人来到了村落的避难地拉克里 冯湖畔。和村子里的人寒暄一番后。得知亚莉莎** 和米莉亚姆在高原东北部调查导力通讯的异状。 接下来需要前往那里与两人会合。盖乌斯加入队 **恒。从谢尔德高原《北部一路往东南进,由于路**《 種较远且接下來的BOSS战前没有回复点。虁控 侧好队伍成员的HP和EP。在高原东北部的中间 点位置遭遇被幻兽攻击的亚莉莎。战斗结束后真 动返回拉克里玛湖畔。

### TOS 安斯尔特

这场战斗的同伴数量较多,可有针对胜地 更换角色上场作战。不过敌人的强度不算高。 每人来一发(战技足以将其打残 需要注意, 这个家伙很喜欢使用需要蓄力才能发动的强力 技能。要及时用驱动解除类战技取消

在堅达的可夠买、更換更强力的武器和装备。 与坚达门食堂的马克斯对话可获得食谱"马铃 事可乐饼"。

与娶达门食堂的贝莉尔。竖达门外的敏特对话 可更新人物笔记。

在拉克里玛湖畔的交易所可以买到赌博弊杰克 文庫版③。

在拉克里玛湖畔药师的家和桑对话可获得赔偿 腫杰克Ⅱ③』

在拉克里玛湖畔长老的家和洁塔婆婆对话可获 得食谱"热奶茶"。

拉克里玛湖畔栈道的小船附近有钓点。



# 🏠 12月8日 🚓

和长老对话可接受分支任务。另外。高原南 部。北部和东北部的其他地方可以通行了,可先 把这些地方的宝箱和考验箱都回收掉。高原北部 魩考验箱对应成员是亚莉莎和米莉亚鳞区开场要 立即用米莉亚姆的S战技清场,剩下的暴王龙只 会使用"超极热BBQ"。这指附带炎伤效果》 提前装备好防止此效果的饰品。高原南部的考验 **艄对应盖乌斯和米莉亚姆。敌人仅仅是攻击力富 顺已,并且吃中毒和睡眠,迅速清理掉小餐后**躺 安全了。风灵窟位于诺尔德离原:东北部的量北。 端。墨面有考验籍和BOS6歲。其中考验箱对应 亚莉莎和盖乌斯。敌人的攻击斯带吸血或吸CP 的效果,让盖乌斯对自己使用魔法 "闪耀天启"。 附加心眼状态后去吸引敌人的攻击。亚莉莎负责。 回复工作。前往诺尔德离原:南部监视塔以南的 高台、可从这里潜入监视塔。剎情后立即与三者 贵族联盟士兵进行杂兵战步捷下来要前往监视塔 顶。在三楼和五楼分别会遭到猎兵团的阻拦。 寬 懵雅的战技"极寒冻雨"在这里比较好用。 被凑 结的敌人无法行动不说。还会在韩國其行勒时扣-減HP。楼頂要面对BOSS二选战,胜利后自动逐 回悠米尔,剧情后雪伦加入队伍。

### 天界判官・热风×3

和前一个灵窟的B()55类似。连招击都没 多大变化,不过"虚假言灵"的附加状态变 成了黑暗和睡眠。物理攻击角色要提前装备 万上黑暗状态的饰品 咏唱的魔法为风之领 城,攻击范围广且威力巨大,一定要及时用 驱动解除类技能进行阻止

### 怪盗布卢布兰、黑兔亚 尔缇娜

怪盗会召唤杂兵,建以第一时 用用大 笆围战技清掉,技能"邪恶卡地"会附加飞 梦状态, 并且他还有范围攻击技能"神私小 刀",是需要优先解决的目标。里免则会对 自己使用反弹 次物理伤害的护盾。其他技 能的威胁不大。在全力攻击前记得先用普通 攻击破盾 由于纽打用完成战斗可以获得 AP:3的额外奖励、建议让黎嘎使用战技"激 励"给全员提升物理攻击力后。直接全员 使用5战技进攻,再次轮到我为行动耐将剩 会 名后备队员换出来再来 一轮大招就能 完成战斗了



# 成人・月、龙人・枪、 明镜・月

这次战斗开启协力攻击的能力、惹满5个 勇气点后即可发动、除了可对敌人造成很高 的伤害外, 逐附带能力下降效果 敌人的队 长机明锁,刀无论通常状态还是蓄力状态。 容易失衡的部位都是身体。不过-开始它位 下后提, 只会给前排的机体加攻, 打倒前排 的一勺机体后它才会正式开始对玩家发动进 攻。除了地面的主架机甲外、空中的飞艇也 会对玩家发出攻击, 每次可造成上方的伤 害、要注意机体的HP残量。胜利后学会新战 技"天冲剑"

### 理点 。



在高原南部或北部时、接□雙可直接前往部分。 地点,节约跑路的时间。

端尓德高原・北部的巨像附近有钩点。』

能尔德高原,东北部则灵声外的小溪处有钓点。 与鉴达门的士兵萨兹或士兵曼宁对话可接受稳 密任务"好友的遗物"。

与鉴达门的歌古拉舞中士对话可获得赌博师杰 克 || ④ ~|



诺尔德高原,北部:黑色手镯、凉爽项链、7属性 繼晶石※100、痊愈之药、秽动2、紫云雨衣、幕 魂皮带、圣灵药、考验箱。

请尔德高原・东北部: 花之瓶、酃∰、大园复 药、U物质×4。

风灵庙:风之领域、雌眠之刃、EP填充剂 (i)。灌 晶石块×200、羅思、考验籍。

帝国军 \* 监视塔内部:绿风之靴。温音之力 复、7属性無晶石×100、東击2。EP填充剂Ⅱ。

### ·方本·飞音类;T

### 

## [3]

拉克第四湖畔

1500 米拉、诺尔德手环、各种食材 ×3、AP4

· 柳本 群魔 善着 要 驱除 馬 体 位 慣 夜 城 砌 山 **《鎮東标道》 岐斗策度非常值。 甲查圖收室維益 化学性性性的 化多元类的多种的形式** 

希妲

拉克里玛湖畔

2000 米拉、各种食材 ×3、AP4

≝■■和羊圈附近的希妲对话正式接受任 **三角 潜尔德吉里 東北郭剛道 配**質 **有报告或以号称的 三甲汞基苯基苯化** 

逃跑。找到两次后返回诺尔德村落

### **在从有几个**

上兵萨兹

坚达门

2000 米拉、EP 填充剂 | ×5、AP4

♣️■■●棒受任务后要在诺尔德高原・南部 **议房非确溶测查战率残酷的排化剂** 化勒的机 ●短**坐那堆残物厂**唯劃物品着通道墨油厂种产 兹对话完成任务

# 

羁绊行动点数增加到了3个。 阿购买的物品和 隐藏任务等也有所更新。完成所有行动后回屋休 鳳推进剧情,第二天一學来到悠米尔漢谷深处。

这次依旧要 选择三名同 伴通行(建 议带上雪 伦丁。前往 雷格拉姆寻



找最后三名同伴。1

与雪伦和托瓦尔发生四样事件可更新人物 笔记。

与克蕾港对话可更新人物笔记。

与民宅的玛莎对话可获得赌博师杰克 || ⑤。

在杂货屋可买到帝国时报。第3号和老子的料 ・蓮・福品、使用后可获得食谱"洋蔥汤"。

与杂货屋前卡蜜拉对话可接受秘密任务 "您米 尔馅饼"。

**您米尔溪答道追加新数人白雪拟鼠者。记得收** 

遂你游戏"清雪板"A赛道更新等级。

### 秘幣任务

温泉乡悠米尔

2000 米拉、悠米尔馅饼 ×10、AP4

务值明 唯受任务后往次和風費槽的维尔维 · 雕信的先性沒相 · 董卓唯玄書的推覧》 海童的是当对到 医结状副产作 电波线 给卡雷拉完成任务。

通过传送来到了艾贝尔街道的高台附近。 着先要前往喜这里不远的湖畔小镇雷梅拉姆柯斯 情报。目前只能往雷格拉姆方向前进。这里的宝 着等稍后再来回收。在小镇里打断到辽阔伴的消 **鬼」整备好后到栈桥处和管家克劳斯对话。秉** 坐小船前往罗思格林城。进入城堡后立即触发 BOSS战斗。胜利后劳拉和艾玛加入队伍。



### **河** 剧毒恶兽

很简单的战斗,劳拉和艾玛都是很强的 战力,前者的战技有看较高的失衡率。后者 的幻属性魔法"皎月乙九"更是对应该BOSS 的弱点属性 B()\$\\$的血量不多。攻击力也偏 低、很难对我万造成致命伤害、对手血量下 半后就可以果断开大招秒至了

与酒店的维瓦对话可获得赔偿养杰克 || ⑥。

海酒店后门栈桥处的贝姆爷爷对话可获得食谱 "海鲜抓饭"。

在杂货屋可购买赌博师杰克文库版《》

与礼拜堂的薇薇、练武场的贾斯柏对话可更新 人物笔记。

与管家克劳斯对话的栈桥附近有钓点。

返回小镇后可以在游击王协会接受分支任 务。沿着艾贝尔街道前往巴利亚哈特可继续推进 主线。沿途的水灵窟厚选择性挑战心星面的考验 籍对应劳拉和艾玛。酸<u>以的技能"水晶</u>干扰波<sup>域</sup> 睛带封魔效果。战前给斐玛装备防止读效果的饰 品后就完全没难度 了。确保完成所有任务后。集 近巴利亚哈特的大门触发剧情。在艾玛的帮助下 众人顺利潜入。在巴利亚哈特有秘密任务、书籍 和食谱等要素,想继续主线流程就依次和透纳珠 宝店的科蕾特。/ 高级品专案 "克莉斯蒂的唐"之间 機的賽雷莎对话,然后前往贵族街艾尔巴雷亚公 **臁府前和站前大道触发剧情,接着到中央广场的** 高级餐厅"索雷樹拉"和哈蒙德老板对话。量后。 进入巴利亚哈特机场。在定期飞行船的三楼休息。 赢,众人终于见到了"Ⅵ班"景后一名同伴尤西 斯。不过身为贵族派的他却光法毫无愿忌地闖 归。他向秦思提出了挑战与目的地是奥洛克斯峡 谷。接下来玩家要控制骤恩骑导力机率与尤西斯 比赛谁先到达目的地。失败可重新挑战。胜利后 可获得2AP。接下来是BOSS三连战,最终尤西· 新回归,"<sup>美</sup>VI班"成员重新聚齐。返回悠米尔后 莎拉教官也回归队伍,增幅强化的图标数量增加 测两个。独自泡温泉时会让就家选择与哪位同伴 再会时印象量深,选择同伴启出现共済情节,并 且该同伴和黎恩的羁绊值增加600。

### 天界判官・冰河×3

和之前两个灵窟的BOSS依旧没有本质区 别,"虚假言灵"附带的异常状态中,冻结 比较致命、提前给毛攻成员装上对应饰品 劳礼和黎恩的S战技成力都很大。加好物政后 主即释放可重包敌人

### 

本场战斗力黎恩和九西斯的单独对决。 无用 激励 给自己加攻,然后用普通攻击 或技能引减九两斯的HP、特其HP在一万左右 时用的战技了结对手





### 神速杜巴莉、劫炎马克邦

这场战斗我万必输,不过打倒神速杜巴 莉的话可以额外获得3AP。因此我们只需要盯 看她 - 人打號行了 神速柱巴莉会使用各种 属性剑技、攻击力不算高、幼类马克邦的音 通攻击和战技都不具威胁、不过魔法有着豹 **尧我万成员的威力。建议一开始分数站位。** 第一时用用驱动解除技打断劫炎马克邦咪唱 魔法,或者换艾玛出来,使用战技 新月护 罩" 就不怕对万用魔法了

### 東京 東土、装甲午NP-II

和之前几场战斗相比, 敌人的攻击力有 了明显提升 装甲车只有一个那代 RHP较 低,建议优先走破 勇士通常认为下容易失 南的部位是头部。蓄力状态下容易失衡的部 行是身体。CP够多时就用战技"天冲龟"猛 攻, 九西斯的EX魔法 骑士符文"也能对敌 人造成大伤害并附加能力下降效果



### 

艾贝尔街道1西北吊桥处有钓点。

艾贝尔街道3水灵窟旁的瀑布处有钓点。

南克鲁琴街道南边岔路内有钓点。

与巴利亚哈特大维堂的塔吉娜修女对话可接受 秘密任务"调查圣女像"。

与巴利亚哈特·中央广场的更经表式新诱可接 受秘密任务"在公都找小猫"》

海高級餐厅"索爾樹拉"的可乐板对话可获得 食谱"软绵绵的薄煎饼"。

『与巴利亚哈特・站前大道的莎英兰对话可获得 赌博舞杰克!(②)。与诺顿对话可触发额外剧情。"

在高级晶音奏"克莉斯蒂的店"二楼的弗特南 书店可买到赌博师杰克文库版⑤、⑧。

定期飞行船的船舱里有宝箱。∜

艾贝尔街道1:苍髓镇甲。EP填充剂 II、大回复 药、大地崩裂。

艾贝尔街道2∶火焰之舌。美伤之刃。臺夷蓟。 EP填充剂 II 。

艾贝尔街道3:圣灵蓟。7属性耀晶石×100。消 灭之刃、龙瞳。

水灵窟:苍鳞之靴、EP填充剂 II 、影響、海廸箱。 有克鲁琴街道:水流轰击。耀昌石块×300。大 回复苗、金华。

北克鲁琴街道1; U物质×5、石化之刃。

公都地下水路1:绿色坠饰。

公都地下水路2:7属性艦晶石×100。

定期飞行船:冻结之刃。

### "方本·义言影》)

### **你。如何性此其**

上维利

亚尔赛德流 练武场

1500 米拉、疗愈、AP4

■ 前導業 美事業局和券投出無償額 ■ ■ ■使約血量排來<u>4</u> 主要是非許益壽經**由**重

之后用S战技来解决问题即可

### 7752 H 37

### in the same

柜台职员麦尔斯

游击士协会 雷格拉姆分部

1500 米拉、雌晶石块 ×300、AP4

**《多世界》 医骨度性位于控则亦作道2**论键 k.荆 敝剪铅得装备助追旋效果的特品 **义师一型油厂的动外称来告苑棚幕**很须 - 特魯用技能無除緊引 | 輔助技能 · 肾红能给血量测数 **工被粉集的条件** - 下編集集結金異加強后鎖 计并分数站住 医海生要免费回复 单 **全国政计学员主要用S技统对社员维持** 



### 秘崇任务

### 

遊去無條女

巴和亚哈特大教学 2000 米拉、神圣圆球、AP4

**- 条性明山能受任务后生调查中央广场的实施** 能應着往公舊始際永嘉语音馬因 自公相 · 非許2最深处進溫減到 | 鄭典約壽淮是順 斯廷弗S战技清梯泰等臺灣油川並進了

莉莎等法术型角色来对付

### 必需有一名

夏娃夫人

公都巴利亚哈特 中央广场 2000 米拉、虹彩斗篷、AP4

· **多说特性更越**病和依律未免产品的节期性的 **医任务规律决狱中央广场的场景。 医寄物**术 **植物色谱的前下维数量对语和能急端值 軟后前往是完善等無道。找到**沒想

本次的羁绊行动点数多达7个。不过劳拉、文 玛尤西斯和莎拉因名成员各有两个翼绊事件。因 此选择的余地依旧不算多。完成所有事件以及攻 克新的滑雪场后回家休息《剧情后进入BOSS马 连战。

## **元05**5 卢法斯

本故黎恩和非'Ⅲ班 成员均无去参 战、剩下的成员中要选择6人进入战斗、其中 尤两斯必须出战、战前记得为这些队员更换 好表备和结晶回路 卢法斯的等级高达XI, 物理攻击较弱但魔法攻击有秒产我方成员的 威力、开场加好双防以及心眼、有艾玛在场 的话再给全员加上一个魔法反射盾, 之后就 是分散站任和这家伙慢慢感血了 即便全员 附加了魔法反射盾,看到他咻唱魔法时依日 要第一时间解除,毕竟保命比反弹伤害更重 要 一段时间后战斗自动结束,如果得其IIP 削减至mp以下时, 他会使用S战技秒系数方全 员,以此为式结束战斗可获得3AP。第二场骑 神战 丛败, 这里就不再多提了 战斗结束后, "划到 所有人和功力者的獨性值增加

与菲、亚莉莎、米莉亚姆、智伦、劳拉和艾玛 发生飘鲜事件可更新人物笔记。和董乌斯发生黑 継事件后,盖乌斯提前学会战技"猎人之翼"

与酒馆的杰拉尔德对话可接受秘密任务。"大小 類的去向程

**您米尔溪谷道追加新歌人冰柱企鹅。** 迷你游戏"滑雪板"A赛道更新等级。

### 林常什务

杰拉尔德

温泉乡悠米尔 酒馆"木灵率"

2000 米拉、真心、捉弄、AP4

· **条端**哪一接受任务后前往悠米尔溪谷道2和 · 新書安鄉吳萊鴻湖 香在她旁边勃加 **建制 长原等异常状态 以任李進學會比較轻相** 



# 

先和船内一楼的所有人接触教集情报,然后 前柱二楼的贵宾室找到艾尔芬皇女。剧情后黎恩 学会"神气合——"艾尔芬曼女加入队伍。带着 基女逃离飞船,从靠近舰内通道的空房间的通风 口离开。在接下来的逃脱路线里会连续遭遇三场 战斗。其中最后一次战斗为二连战。



### 7000 领邦军上兵×2

此战为我方先制攻击 艾尔芬皇女由于 没有配备武器, 因此只能使用魔法和道具 敌人的技能"强力刺刀"附带昏厥效果,战 前记得给黎恩装备防止该效果的饰品



### 领邦军士兵×2、帝王雅州

帝王猎大会召唤司伴、有办法让其陷入睡 眠状态是最好的情况。不过艾尔芬皇女的魔法 '银夜之棘 附带混乱效果, 有机会记得使用



### 10000 怪盗布卢布兰、神速杜巴莉

开场后黎恩自动处于觉醒状态, 全能力 大幅上升, 敌人的攻击对其基本无效, 只要 将敌人的HP削减到一定程度就会自动结束



对方的大部分招式依旧无法打中觉醒后 的黎恩,不过S战技是《中的、伤害在70mn左 右,要保证自身HP值在这之上



与一楼所有人对话完毕后。和楼梯附近的管隶 对话可触发额外剧情。

帕坦古艾、舰内通道,圣灵药、橘色斗篷、大回 复药。



传说。囚之轨迹



# 量~流温量的测雨子有

### **本 12月115日 ま**

副情后。托瓦尔。克蕾雅和儒伦高开队伍。 与攀周好感度最高的一人会赚送一件礼骗。从现 在开始。查看和回报任务变成了题《零轨》一样。 的导力轰端。该缓端位示卡雷夏斯:5P舰桥。 接下来需要前往各地完成任务,首先要去的地方 是诺尔德高原,盖乌斯和黎恩为固定成员。去之。 前要先在巡洋舰的各个区域转<del>一圈。</del>完成巡洋舰 的巡视后可开启舰内的前易移动功能。和托娃对 话可选择编成队伍以及决定飞船要去的地方。首 先前往诸尔德高原完成第一个主要任务。与拉克 遲玛湖畔→ 湖畔的小屋的伊凡长老对话确认待讨 优魔兽的消息。然后前往诺尔德高原。此部的 巨像附近进行战斗。完成任务后获得粗品石块 ∝400,盖乌斯更新人物笔记。

### 魔煌兵原乡种

开场让艾玛使用 新月护罩 给全员附 加魔法反射盾, 之后分散站任避免被普通攻 去群攻, 这样基本就能保证全员的安全了 敌人使用凹血技能后还会顺便提升攻防,在 其出手前用S战技解决战斗

第二个主要任务需要劝说原属士官学院的 成员成为巡洋舰的机组人员。莫妮卡位于加雷利 亚演习场《营站、需要劳拉在队伍里才能劝说成 功:敏特位于诸尔德高原《监视塔。与其对话 后要进入监视塔内部帮她找到导力手来(在塔 頂 》 賈斯柏位于湖畔小镇雷格拉姆的集武场。 需阅读过帝国时报》第4号后才能劝说成功:《 職位于湖畔小镇雷格拉姆礼拜堂。需要菲在队伍 **里才能劝说成功。所有登舰的成员全部更新人物** 笔记。

除了完成主要任务和分支任务外。一些之 着不能去的地方也可以去回收宝箱了~ 加雷利亚 要塞《造址有考验籍,对应成员为菲和莎拉。歃 太豫了政击力较高外没有其他威胁。开场S战技 梅小怪清场后让莎拉使用"雷神功"为自己附加

心膜状态。并在前方吸引散人火力。战前记得 给菲搀上拥有回复术的结晶回路。保障战斗的攀 全性。在诺尔德高原 - 採石场和克莱莪对话后则 进入采石场内部。考验箱对应成员为艾玛、龙西 斯、菲和畫乌斯。巨地石像的射线为直线攻击。 站位时尽量保证不在一条直线、剩下的就是各个 击破了》α適格雷姆的弱点是时属性魔法。在最 攀处讨伐BOSS、完成任务后她成为机组人员。 写真对话接受任务和完成任务后都会更新她的人 特笔记。返回巡洋舰1F与她对话后获得HP宝宝 🎼 泰惠学会战技"骑神召唤" 🦠 今后可以在普通 战斗时召唤骑神作战了。以后与克莱菈对话可进。 行EX宝玉的制作和装备。



### 7000 基诺夏・寒纳克

火蜘蛛比较讨厌的地方在于会不断召唤 农兵, 好在它吃睡眠、昏厥、混乱等异常状 **芍** 杂兵数量数多时就用5改技衣清理,其他 时候就用附带异常状本的招表规呼BOSS吧

完成主线任务后返回巡洋舰自动触发副情。 之后踝托娃对话选择"开始作战"可推进故事流 程,在此之前务必宪成支线和收集,并且此时卡 撒贾斯母暂时无法选择前往加震利亚演习场。



### 要原

与選洋舰1F的乔治对话后可在野外骑乘导力机率。 在乔治处可购买"侧挂边车组件"。

与巡洋舰1F的骑神瓦利玛对请后。黎思可使用 战技"神气合一"。

· 調查逐洋舰2F游戏室的桌面可以果同伴玩卡牌 游戏 "blade || "

与巡洋舰2F食堂的米莉亚姆对话可触发额外剧情。

满足特定条件后,和巡洋舰4F的艾尔芬皇女对 括可获得風麗意,做完到目前为止的所有任务后 可以拿到"風襲功德章"。

与加雷利亚演习场的维尔丁舰战车对战对话可 获得食谱"香茄汉堡"。和雷克斯对话更新人物 笔记。

与加雷利亚小径1考验有旁的爱蜜莉或尼可拉斯 对话并接受任务,然后将导力通讯中继根安置在 街道上。完成任务后返回报告可让一人成为机组 人员,更新二人的人物笔记。

申请尔德高原・南部精灵石柱群(之前精神停留的位置)的贝莉尔对话可更新人物笔记。

○ 与诺尔德高原坚达门的霍佛战车队长对话可获 得赌博师杰克 || ⑥ ○

○ 在拉克里玛湖畔交易所可购买赌博师杰克文库 版⑦。

与拉克里玛湖畔交易所旁的希娅对话可获得食 谱"健康鲜奶锅"。

· 在湖畔小镇雪格拉姆的杂货屋可购买帝国时。 报·第4号、赌博师杰克文库版®。

与游击士协会・雷格拉姆分都的柜台职员表示 斯对话可触发额外剧情。

在温泉乡悠米尔的杂货屋可购买赌博师杰克文 摩版⑨和老子的料理・煎饼。使用后获得食情 "酥脆煎饼"。

迷你游戏"滑雪板"开启B赛道。

### **高** 宝飾

加雷利亚要塞·進址。水晶洪流、灌晶石块 ×400、堅韧守护、考验箱。

高原。東石塔:EP填充制制、火山薄南(糯从菜 石場・内部線路)。

采石塔 "内静:<mark>宝德</mark>、U梅质 x 6、考验箱。



### 分支任务

### **子都不明的**平顶

. . 41

克雷格中将

加雷利亚演习场 司令部

3000 米拉、机甲师团护目镜、AP4

### 分支任务

### 大時性問題

中

长果

湖畔小镇電格拉姆・酒馆 "杏桃" 3000 米拉、跳跳手表、AP4

**证务模**像 接受任务后前往悠米尔和源提利对 话即可完成。

### 

# 成出來透流的人同

撤出艾蘭特的姐姐菲歐娜的作战正式开始, 队伍成员中,黎恩、艾酷特和莎拉固定出战。首 先是一场骑林战,之后潜入双龙桥内部,这里面 的领邦军不能像其他小型魔兽那样通过攻击背部 被其昏厥,不过可以从背后接近造成奇袭攻击 在最上层回复装置后的房间遭遇BOSS战,胜利 后顺利救出菲欧娜,并且在正规军的努力下击退 了领邦军,占领了双龙桥地区和凯尔迪克。之后 众人返回凯尔迪克进行补给和休整。

# BOSS

# 勇士、龙人・槌、明镜・长枪

刚开始是无法攻击到明镇。长枪的,因此要尽快削减对方的机体数量束降低伤害 龙人。棱的HP较低,是优先解决的对象、 通常状态和蓄力状态下,都是手臂的失衡率 最高,勇士在普通状态下攻击大部,蓄力状态下攻击身体。明镜。长枪则是普通状态和 蓄力状态下都攻击身体。明镜。长枪的是普通状态和 蒸力状态下都攻击身体。明镜。长枪的技能 攻击威力较大,有机会的话就用战技。闪光



### 皇帝猎犬B、皇帝猎犬R

两只皇帝猎大均在场时会使用技能"双 重粉碎',可对我万单位目标造成800 左右 的伤害且附带昏厥效果, 因此在解决掉其中 -只之前。务必保证全员的HP在安全值以 徐此之外,这两个家伙的其他招式不值 一提、召唤出来的小怪攻击力较高。不过HP 很低。第一时用用的战技清场即可



東龙桥・2楼:EP填充荆Ⅲ、野鷹、雅愈之药、 象牙长靴。

東龙桥・3楼:大回复薪、世界之術、象牙背心。 東龙楼・最上層:7属性體晶石×200』

### **☆ 12月18日 ☆**

相当于第十部的悠米尔休息日。可以与同伴 发生羁绊事件。和特定NPC对话可收集书籍、道 異等物品。前往东凯尔迪克街道可推进剧情。汤 玛斯教官成为机组成员。







与艾略特、尤西斯、艾玛、莎拉、和托娃发生 羁绊事件可更新人物笔记。

与大市集入口附近的南人吉普廉对话可获得食 谱"暖洋洋卡布奇诺"之。

每大市集的商人马可对话可获得赌博师杰克

在大市集的杂黄店可购买赌博舞杰完文庫

与酒馆"规风亭"的女老板玛格特对话可获得

与氟尔迪克礼拜堂的萝西芳对话可获得中国复

与凯尔迪克 民宅的贝琪对话可让其威为机组 人员并更新人物笔记。

等凯尔迪克 - 总馆的奥图总管对话可触发额外 嗣情。



刚开始依旧是在各地巡视并完成任务。此前 段米莉亚姆为固定出藏成员。卡雷贾斯可停泊的 地方追加了凯尔迪克。震纳利亚自然公园和双龙 梗、之前无法前往的北克鲁琴街道3和双龙桥<u>丶</u>旗。 雷利亚要塞端如今也畅通无阻了,记得前去回收。 支籍。· 其中北克鲁琴街道3的考验箱对应成员为 尤西斯和米莉亚姆,敢人的优势仅在于攻击力较 高。让尤西斯使用战技"贵族号令"提升我方双。 政和速度。米莉亚姆负责主政、以最快速度解决 褲两只小怪后就没有难度了。双龙桥 · 加雷利亚· 娶塞端的考验箱<u>〔桥下〕对应成员为</u>劳拉、马青 亚斯、盖乌斯和莎拉、敌人会吸收CP和EP。不 过能力较弱,可直接用S战技快速清场。

和双龙桥的赛特哈尔少校对话并选择"进行 战斗测试"开始与少校操纵的机甲兵进行战斗。 战胜对李可额外获得2AP∞完成任务后获得"∰ 带格宫集 \* 技"并更新人物笔记。接下来前往加 雷利亚小径2讨伐指定魔兽。深渊巨虫的数量较 多。不过防御力很低。一次增幅强化的连续攻击 配合全员的S战技可轻松解决。完成任务后获得 "毒之刃 #"。

返回卡雷贾斯号触发剧情。众人决定前往: 卢雷解救安洁莉卡学姐和亚莉莎的母亲。和托维 对话选择"开始作战》推进剧情,接本来一段路 黎恩和亚莉莎为固定成员。剩下四人建议带上接 下来考验箱对应的成员。推荐人选为艾略特、艾 玛、米莉亚姆和莎拉。



### 明镜 · 剑

对方的攻击力很高, 普通攻击就能轻松造 成上万的伤害、技能攻击的威力更是破表,看 到其蓄力时一定要防御或用战技"残月"来强 制反手,及时用 闪光剑"解除驱动也行。EP 的残量要控制好。半血之后要工即使用神气进 行回复 通常状态下攻击手臂。按刀动作的篙 力状态下攻击身体。持刀动作的蓄力状态下攻 主大部有春较高的失衡率

与复言利亚湾习场的孟亨对话选择 "穆代找贴 紙"母之后前往双龙桥·最上层和克雷格中将对 话找回了/"黄金贴纸" 🦫 運圖加雷利亚濱习城和 孟亨对话后他成为机组成员并更新人物笔记。(

与東龙桥・最上層的菱歐螺对话可触发額外則 情。和一旁的高尔上尉对话可获得食谱"海鲜沙 🗎 调查书柜可获得导力机车的配包 "暖包"

**東龙桥・御尔迪克蜡大桥中央位置有約点。** 双龙桥・加雷利亚要塞端大桥上有钓点。

与卡雷贾斯3F前方甲板处的器警板对话可触发 额外剧情,并更新人物笔记。

与东凯尔迪克街道1农家外的宝菈对话选择"去 找得马赫号" 《 然后在队伍中有尤西斯的情况下 前往西凯尔迪克街道1找到马差号。 🤛 磨瓷罩马盖 号测量纳利亚自然公园2的约点处将其捕获。完成 任务后室拉成为机组成员并更新人物笔记。参后 可以在街道和野外騎马了。

与北克鲁琴街道3的裴德烈对话选择 "去找寻槐 乐垒"》 然后在队伍中有艾玛的情况下前往东凯 尔迪克街道3家北部触发杂兵战,胜利后装德烈和 桃乐丝成为机组成员并更新人物笔记。

与东托利斯塔街道1的罗金斯或艾伦对话选择。 "接下调查"。 然后再对附近进行调查(地图上 绿色感叹号的地方 》 完成任务后两人成为机组 成员并更新人物笔记。

在温泉乡悠米尔的杂世屋可购买老子的料理。 起司锅,使用后获得食谱"起司火锅"。

迷你游戏"滑雪板"B賽道更新等級。

兆成主线任务返回卡雷贾斯号后。和2F資料室 的桃乐丝对话更新人物笔记。



北京春華街道3。實與冒光。EP填充期間。考 验箱。

双龙桥・中央区块: 端点爆裂。

派龙標・加雪利亚要塞端: 黄色坠飾、緑晶石块 | x 500、考验箱。

### 

柏全斯芦荟

温泉乡悠米尔 戲賞馆

3500 米拉、雌甾石块 ×500、AP3(+2)

後哪一門或接受各条馬会是开始对置天涯 **通行调制,则情质参加高速排泄的改成**调制。 **【柳光菊亚姆为巴维成员** - 前便操控制性 ᄥ潛板進**啙废舢鳯舭辧迼鶙嶉**篧紙劉育羨儹韄 推準無無的激光時帶凍結數價 表演 **医保证全**契約性 **建** ( **) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )** 嚇補"来应对。

# 為人口可可知知

史匹那小径的考验箱对应角色为亚莉莎和艾 玛。敌人的速度很快,开场第一时间让艾玛使用。 S-BREAK将小怪清场,亚莉莎则负责回复工作。 战前记得给两人都差备防止混乱的饰品》进入卢 雷后分别前往RF高店。日期杂货《波罗尼亚画》 会",卢雷机场、RF总公司大楼前。卢雷大教堂 和卢言《民宅1打听情报。然后通过大扶梯返回下 麗时触发剧情。之后在大众餐厅"朵文思"见到 了安洁莉卡。商量后众人决定先前往扎克森铁矿 山解救亚潮莎的母亲伊琳娜会长。安洁莉卡加入 队伍。在前往铁矿山之前先通过储帝亚街道到达 鼎龙关。可额外获得2AP。诺帝亚街道2和扎克森 <u>山道2都有考验箱。前者对应角色为艾略特。艾</u> 吗、米莉亚姆和莎拉。肥胖企業的技能"鲱鱼火 楝炮"附带冻结和物理攻击下降的效果,提前给 主攻成员装备防止该效果的饰品,火属性魔法对 企鹅有很高的伤害加成;后者对应角色为艾略特。 和堇乌斯,敌人擅长魔法攻击。大师裸海螺的攻 丧附带冻结效果。诸帝亚街道3的火灵窟目前无法。

进入铁矿山。接运区坝后会立即触发战斗。 开场尽量分散站位避免被集中攻击。之后一路上《 还会与猎兵们发生多次冲突。不过场景都比较。 寒,寒思的"真,孤影斩"和安洁莉卡的"剃♪ 锐锋 || 《 可轻松覆盖金烯,附带的延迟效果可求 大延缓敌人出手的机会。2号车会被前后夹击扩散。 时应果断用S-BREAK来清场。 救下伊琳娜会长 后。秉坐电梯~路往上。在RF总公司大楼23F进) 行BOSS二连战。



# 東杰尼克大零式、时雨 \*\*

莱木尼克夫霉式的招式丰富且速度很 快, -周月想通过买力来碾压非常困难 不 过它有个最大的弱占。就是吃所有能力下降 类异常状态, 开场第一时间利用S BREAK责 理掉小怪 小怪会使用附带混乱效果的全体 攻击,, 乙后便分散站任给菜木尼克夫零式 上各种能力降低效果、附带延迟效果的战技 也可以利用起来、待其给自己附加口眼状态 后就转为法水攻击 另外,一定要给近战成 员装上防止即死的饰品



这个巨大的家伙有一种蓄力方式,除了 机枪瞄准动作的蒸力状态要攻击以手臂外。另 外两种蓄力状态以及普通状态下,攻击1手臂 的失衡率最高 需要注意的是,与BOSS以左 手稍稍抬起状态蓄力时、会发出成力很高的 招击,尽量解冷驱动或进行防御

史匹那小径的小船靠岸处有钓点。

在卢雷的杂货屋可购买赌博师杰克文库施们、位为 与卢雷修理店的贾卡爾对话可触发额外期情。 诺帝亚街道3河边宝箱处有钓点。

扎克森山道2的瀑布处有钓点。

与黑龙关,休息处的玛格丽特对话可更新人物 笔记。

交匹那小径:圣灵药、新月之镜、考验箱。 诺帝亚街道1。大回复药、7属性灌晶石 ※200。

请帝亚街道2;《<mark>集</mark>》、思梦之刃》 U物质×3、考

诺帝亚街道3:EP填充剂Ⅲ、省EP2、差影之惧。 扎克森山道1。 象雀河、圣灵药、红色坠饰。《

扎克森山道2。龙皮之靴。破邪之印。大回复药。 U物质×7、考验箱。4

RF总公司大機・5Ft×差更药、灌晶石块×60%。 龙皮连身服。

RF总公司大楼 12F: 厄运之縣、EP填充新训。 痊愈之药、黑色坠饰。

RF总公司大楼,20F: 7馬性耀晶石×200。大脑 复药、黑言铃、灵猫。

本次休息日有5点羁绊行动值。除了一些收集 **宴素外。并没有额外的任务需要完成。返回卢雷** 机场的卡雷贾斯可推进剧情。



与亚利莎、劳拉、米利亚美和艾尔芬皇女发生 **羁绊事件可更新人物笔记。** 

▶ 与酒吧 "F" 的葛兰德对话可获得食谱 "黏蜜鲨

在杂貨店可购买帝国时振・第5号。和琳蘭或養。 養对话可让琳黛成为机组成员并更新人物笔记。

与大众食量"朵文思"的工人罗格对话可获得 赌博师杰克‖⑩。

与卢曾。民宅1.前玛丽藏官对话可更新人物 笔记。

调查RF总公司大楼·24F。艾尔芬皇女所在熊 狗的书架可获得导力机车的配色"糖色泵"(

此阶段莱为图定出战成员。卡雷贾斯列停 泊的地方追加了艾辛格特山脉、纲都卢雷、扎览 <u>濂铁矿山、黑龙关以及各地的精灵洞窟。完成分</u> 支任务 "下落不明的飞行船" 可以开启悠米尔溪 谷道和艾辛格特山脉之间的通路。还可以顺便前 往艾辛格特山脉挑战考验着。对应的角色是劳拉 和菲。敌人是一个演动巨岩。装备好防止昏厥的 悔品后。用地属性魔法配合S战技可快速解决战<sup>。</sup> **4、艾辛格特山脉2追加新敌人畸影舞者、剧赛恶** 魔和钢铁魔像,山顶还有强大的幻兽,可顺便前 往收集魔兽情报。

前往任意一个精灵洞窟深处的大门前都能推 进剧情。要进入精灵洞宫《考验之地必须让艾玛 在队伍中才行。需要注意的是,精灵洞窟量深处。 的BOSS是根据玩家到达的先后顺序来决定的。 无论先打雕个洞窟。出现的BOSS都是固定的。 每个考验之地中需要用B级以上的某种武器属性 对机关发动原野攻击后才能继续前进。具体为地。 煛簄对应刚属性。风灵窟对应射属性。水灵簄对" 应突属性;火灵窟对应斩属性。4

现阶段只能前往其中一个精灵洞窟。通过 任意一个精灵洞窟并拿到"塞姆利亚石的大块结 鰧"→ 返回卡雷贾斯号触发剧情。和乔治学长对! 话并选择"帮忙改造工作室"可继续推进剧情。

### **第**0000 魔皇兵恐狼

敌人的攻击招点均力范围攻击。站位时 尽量分散 使用技能'增幅"会回复HP以及 大幅增加攻防, 可一手对我方造成半血以上 的伤害, 要看准时机用增幅强化来回复HP, 成员中最好带上1~2名专职回复的角色。待 其HP削减过半后可用S战技夹速解决,另外 召唤骑神"以及'神气合一'也可以在战 4中使用

完成分支任务"下落不明的飞行船"后。在卡 冒責斯SF与克胜对话可更新人物笔记。

与卡雷贾斯4F剑术训练室的艾伦和射击训练室 的爱蜜莉对话可更新人物笔记。

· 在卡雷賈斯2F資料室的機乐並处可以买到前5 号的帝国时报以及老子的料理 八遍心粉,使用后 获得食谱"浓郁奶油通心粉"。

与卡雷贾斯1F的安油莉卡对话可更新人物 笔记。

张你游戏"滑雪板"B赛道更新等级。

与黑龙关、休息处对面的雷克斯对话可获得赚 博师杰克 || ①。

与黑龙关、休息处的法解对话可获得食谱"维 番茄汤"等 队伍中有米莉亚姆的情况下和玛格丽 特对话她会成为机组成员并更新人物笔记。《

与卢雪"RF高店"的商果对话选择"帮忙商 果"等 然后去悠米尔和雷格拉姆的杂货是进交 "商会网络的契约书"。 返回卢雷和两果对话质 他成为机组成员并更新人物笔记。

与卢雷工科大学的的研究员拉特对话选择"前 去寻找史提芬" 队伍中有马奇亚斯的情况下前 柱诺帝亚街道2西南的空旷地带触发战斗。胜利后 史提芬成为机组成员并更新人物笔记。

■与诺帝亚街道3约点处的肯尼斯对话选择"帮忙 肯尼斯钓鱼"。钓起大口鲈鱼后完成任务。之后 肯尼斯成为机组成员并更新人物笔记。

玛格丽特登船后和2F食堂的尼可拉斯对话可更 新人物笔记。

水更直,深处BOSS战的平台边缘有钓点。



克连岛海贝尔

サ辛格特山脉

4000米拉、逆鳞、AP4

· 身登明 一年托達斯達馬哥索任佛 - 前往其 各种學家主義排除重進 医光束长春苗 **耐油油 前道 1 一 多来系统 1 1 声音**流 - 唯集教養各次基金通道 阿沙典斯林社 成员并更新人物奠记。

怪盗布卢布兰

卡西亚斯的导力终端机

3500 米拉、怪盗斗篷、AP3 (+2

E身後朝田桐查宗養養斯2F羅务室的集團田職 **地名美**埃斯 州洲 美麗的長組 主義領 其是考學巫訓 医黑茶亚甲胺异异苯角 **三**種 正确后额外获得2AP。

### 介本文品表示

### l vj n fs

風利巴特魯子

卡蕾贾斯的导力终端机

3000 米拉、虎威、AP4

**《条誉》** 该魔兽位于北克鲁琴街道3考验箱 直通,使使企会使用被審吸收在門具要應 射证 **非事事发展的招加 非做站住港河等伤害降3** ┣**惻 辛客爲习房增幅羞私來解測 此**可以此 更发油 皮皮蜡 化提制制金页制强换精神机 救场。

### ☆ 12月24日 ☆

剧情后自动前往凯尔迪克。此阶段泰思、尤 西斯和莎拉为面定成员。首先前往凯尔迪克礼拜 變〟凱尔迪克♡总馆和領邦军驻扎点查看情况』 之后从东凯尔迪克街道离开追回卡雷贾斯号。

### 🥭 12/A28/E 🚓

和托娃对话开始执行任务。此阶段出战队员 暂时变为7人。其中秦恩、尤西斯和莎拉为固定 成员。前往奥洛克斯堡垒之前记得先给精神配备 止高级EX宝玉以增强战斗力。进入奥洛克斯堡垒 **農动触发骑神战+常规战→常规战为莎拉一人单** 捷北方猎兵部队。开场后原地待机崖反击削减敌 表HP。自身HP下降过半后使用S战技"北之极 藏<sup>物。</sup> 灭敌的同时可吸收大量H&。这样剩下的敌 人就不足为惧了。接下来莎拉暂时离开队伍。由秦 **思带队继续前进,奥洛克斯堡垒中不少宝箱都需要** 从通风口绕路才能拿到。在顶层遭遇BOSS战。

# ROSS) 應集

敌人的回避率非常高、即使是攻击失衡 享较高的部位也无法避免被回避的情况,因 此最好在前期蓄积CP。用战技或九两斯的FX 魔法泉对其造成伤害 好在对方的攻击力权 弱。自身HP下半后工即使用神气进行回复可 保安全 通常状态下的身体 持刻于胸前动 作的蓄力状态的头部和实制动作的蓄力状态 的手臂失衛率最高

### ₩ 神速杜巴莉、铁马×2

铁马会使用附带炎伤状态的人焰喷射, 神连杜巴莉贝会使用各种属性创技进行攻 主, 前锋角色最好装上防止各种异常状态的 饰品来作战、特别是封技和行动不能类异常 状态 后卫建议让艾玛全程使用大范围全体 攻击魔法,另一名角色则主要负责问复,优 尤解决掉铁马后战斗难度会降低很多 神速 杜巴莉的S战技伤害在XIN左右、只要保证全 员满血状人就会非常安全



海卡雷賈斯5F的琳維对话可更新人物笔记。

『与卡雷賈斯4F劍术训练室的罗金斯对话可更新 人物笔记。

与卡雷贾斯2F终端室的聚德烈对雷可更新人物 笔记。



奥洛克斯堡垒;1楼:查念之药、戛勒2、圣灵药 改、全回复药、7属性灌晶石×200、±2

奥洛克斯堡金《2楼》时间爆发、大回复术、 HP2、EP填充剌Ⅳ、U物质×#。』

本次休息日有6点羁绊行动值。本日的羁绊事 件关系到对应角色终章的特殊事件。前往变尔巴 雷亚公爵府里斯卡蕾特的房间查看情况》之后蘸 往巴利亚哈特机场即可推进剧情。

与马奇亚斯、菲、盖乌斯和托姓发生舞绎事件 可更新人物笔记。

与工匠街通馆的吉默拉摩对话可获得食谱 "水果 圣代"《和麦露尔对话可获得赌博师杰克》②。

与贵族街宅邸2的布莱希特对话可更新人物笔记。

调查艾尔巴雷亚公爵府。尤西斯起居室的书架 可获得导力机车的配色"风轻色系"

### 

此阶段要思和劳拉为固定成员。卡雷贾斯可停 泊的地方追加了公都巴利亚哈特和奥洛克斯堡垒。 新增的奥洛克斯峡谷道和之前无法前往的北克鲁琴街 道2现在可以去探索并收集宝箱 30、本日要做的事情 比较多,除了需完成分支任务和收集要素外。分散在 帝国各地的学生需要寻找。男务剩下的精灵洞窟也要 一一踏破。每个精灵洞窟的考验念地中都有两个考验 着,她灵窟两个箱子分别对应马奇亚斯和米莉亚姆。 以及亚莉莎和菲,前者敌人的攻击附带防御力下降的 效果,后者给菲加上心眼后让她去挡攻击即可:风灵 窟两个箱子分别对应尤西斯和莎拉,以及菲和米莉亚 彎。前者要提前装备防御香<u>质效果的饰品。后</u>者要提 前装备防御能力降低的饰品:水灵震两个箱子分别对 <u></u> 应亚莉莎和马奇亚斯。以及劳拉和米莉亚姆。前者 让亚莉莎以心眼辅助马奇亚斯靠反击磨血,后者让劳 拉给自己加攻后直接S战技清场;火灵窟两个箱子分 别对应马奇亚斯和艾玛,以及亚莉莎和莎拉。前者普 通攻击對帶混乱效果,技能"地獄之齊"附帶恶梦效 果。用水属性魔法可轻松解决,后者用莎拉的S战技 配合亚莉莎的CP回复战技能轻松清塔。除了精灵洞 實。北克鲁琴街道2和奥洛克斯峡谷道2也分别**有**➾ <u>个考验箱,前者对应角色为亚莉莎、艾略特、劳拉和</u> 尤西斯,国王蠘兽会使用附带睡眠效果的攻击,除此 之外没有其他威胁;后者对应角色为马奇亚斯和尤函 斯。敌人的攻击附带即死效果。让尤西斯装备防御即 死的体品后吸引老者螳螂的攻击。加上心眼后靠反击

拿齐剩下马个精灵洞窟内的"塞姆利亚石的 大块结晶"后返回卡雷贾斯号。和岷的乔治对话 选择"帮忙作业"推进剧情。



### 100°S) 魔煌兵沉重索命者

敌人的普通攻击范围较大、近战角色常 各心眼状态会比较安全 由于几乎不吃异常状 內,尽量选择磁力高和附节延迟效果的战技来 对付这个家伙 好在这家伙防御力不高。让劳 礼加好状态并在必定暴出的情况下, 首次攻击 使 用S战技"奥义 狮子沉翔斩" 需装备结 晶回路"霸道"),可一击轻松打出上万以上 的伤害,剩下的血量靠其他人的S战技可轻松 解决, 不给BOSS继续出手的机会 后期不少 BOSS都可以靠这招來对付



### 

这只魔煌兵对延迟的抗准不算高,因此 战技方面首选附带延迟效果的、亚莉莎和艾 玛给我为队员回复("P的战技要多多使用、运 气好的话可以在对方无法出手的情况下将其



### 古利亚诺斯 · 奥拉

开战后艾玛学会S战技 黄道之雨 人的全体攻击的 九明波动"伤害在4000 左 右且附带睡眠效果。技能"无明力量'在给 自己回血的同时还会附加靡攻和速度提升的 效果, 之后会使用大威力全体攻击魔法, 此 阶段可让祭恩召唤骑神律过去。

### 

与卡雷曹斯SF的孟亨和克萨对话可更新人物笔记。 与卡雷贾斯2F的桃乐丝和肯尼斯对话可更新 人物笔记,在模乐丝处可以购买老子的料理·咖 煙。使用后获得食谱"香辣咖喱"。

与卡雷贾斯IE的宝菈对话可更新人物笔记。 迷你游戏"滑雪板"A奏道更新等级。

从温泉乡悠米尔进入悠米尔漠谷道时会触发崩 懵{不能在悠米尔直接使用移动选单进入悠米尔 運答道 》 走到接点与见蓟尔对话可使基成为机 组成员并更新人物笔记。

- 与海畔小镇雷格拉姆亚尔赛德子房府的乔瑟夫 对话可获得食谱"综合烧烤"

与黑镍铜都卢雷才修理店"夏卡司"的店主对 话可接受秘密任务"父亲的怀表"

在公都巴利亚哈特高级品专案"克莉斯蒂的 店"可购买赌博师杰克文库版③和⑷。

与公都巴利亚哈特高级餐厅"索露樹拉"的卡 罗莱思男爵对话选择"出发搜索毒雷莎" 队伍

中有亚莉莎的情况下前往站前大道的地下水路入 口处和秦雪莎对话,如果爱宝莉在船上的话,谁 择"从舰上带受害药过来"。之后秦雪莎成为抗 组成员并更新人物笔记。

》与公都巴利亚哈特貴族街宅邸2的布莱希特对话。 如果艾伦在船上的话。选择《叫艾伦来这里》。之 后布莱希特成为机组成员并更新人物笔记。

与公都巴利亚哈特卫匠街"透纳珠宝店"的科 警特对话选择"帮忙科警特"。然后前往南克鲁 琴街道寻找4颗"树精之洞"交给科蕾特,之后她 成为机组成员并更新人物笔记。《

北克鲁琴街道1的桥上有钓点。

北克鲁琴街道2东部的河边有钓点。

奥洛克斯峡谷道1的桥上有钓点。

与奥洛克斯堡垒休息站的史贝尔对话可获得赌 博师杰克 || (3)。 『

与奥洛克斯堡垒的雷克斯对话,如果装镰烈已成 为机组成员的话可选择"带装德烈一起来劝说" 之后雷克斯成为机组成员并更新人物笔记。

讨伐完5头幻兽后和卡雷贾斯4F的艾尔芬皇女 对话可获得"皂重武功重"。

北克春華街道2: U物版×#、金高贊、「能力」

奥洛克斯峡谷道1;7属性耀晶石×200。

奥洛克斯峡谷道2:圣灵药煮改、麒麟

奥洛克斯峡谷道3:耀晶石块×700。踏影伪典。 罗思格林城・玄关: EP填充剂IV、<mark>器正数</mark>。

罗思格林城、左翼、黑色撒记。

地灵斯,考歇之地。远古巨岩、全回复药、窗藏 ■、地言赞、地之耀晶石×1000、考验箱×2。

风灵声 ◆ 考验之地:来日龙卷、风盲特、圣受 药三 改、關御職、風之繼品石 ※ 1000。 考验箱 bc 2.

水更直,考验之地:螺旋巨满。EP填充剂/V:電 翼、痊愈之药、水宫铃、水之耀晶石×1000、考 验箱×2。▼

·火灵唐 · 考验之地:火百铃、<mark>⑥</mark> 。千阳新星、 火之灩晶石×1000、考验箱×2。

### 方表·义 [ 影 ]

管家克劳斯

游击士协会 雷格拉姆分部 4000 米拉、幻妖牙、AP4

**非相 顺景悬格林城村支撑必须在康仁** 

它西技能滑掉。乾賴· 化绝上槽 粉帶即死劍 N P 中型这招是美国集团 P 董维全员装备员 · 型性排除低类效果对其有效 除保實無 双防后用大威力技能轰杀就能轻松过关。

参西怒

凯尔迪索札拜堂

4500 米拉、还魂粉、AP3(+2)

**身说明** 队任李海艾哈特的情况而和萝西斯 官、加盟利亚演习场的菲欧娜、公都巴利亚瞪 ·申典 · 临的安徽报对别 · 快后还回向萝西街 · 福宗教作者 的复数教养养养品的为权利。 **收备会被外获得2000 电成差差异常可能成为** 机组成员并更新人物笔记。

奥利巴特皇子

卡爾贾斯的导力终端机

3000 米拉、罗刹芬、AP4

**《鲁德·斯**》魔兽赤硬化巨龟位于奥洛克斯峡[ 除進3有有 的形式影響機能的效果 ■量量 L進成後寄飾修御 | 胸屬極武體則機容易計劃 阵。总体来说战斗难度并不高。

### 

### 

療を司

贾卡司完成任务。

黑银钢都卢雷 修理店"贾卡司" 4000 米拉、炽天使、AP4

· **美说明** 能有莎在队伍韦的情况可,和**他**源 **可热源非洲河路接受他侧。 电影声音:刚 前的研究院对话获得 W 邀请压备** - 体侧的普遍大剂 - 机加比吸用 **表表 非金纳有 三亚曼对话获得 特殊合金值** 東秦東里鴻湖畔的非思念紫星斯授获**得**「龍道 

和托娃对话选择"开始作战"推进剧情。表 维暂时加入队伍且为曹定出战成员。之后要选择 参战队员。被选中的意为A班队员。剩下的人和 妄浩莉卡组成B班。两套班的成员接下来会备售 而对一场BOSS战,由于此阶段所有成员会被至 少提升到108级,即便之前没有培养过的成员。 只要配备上装备和结晶回路。在此时也拥有足够 的战斗力。分配好队伍后还要选定一人作为骑神 。战的搭档。此人这关系到终章的特殊事件。作战 正式开始后首先是一场用来练手的骑神战。进入 军官学院后进行BOSS二连战。胜利后秦周积军 官学院的所有同伴羁绊值增加1000。

### ▶ 巨人B. 腹住B

这两架机体各部位的失衡率与之首战十 过的原始机型一样, 不过能力比之前的两架 机体弱限多。这里建议优先解决掉血量较少 的腹集队

### 文森、莎莉法、兰伯 特、弗列妲

除方莉法外 其他人对延迟效果的抗性 都不算太高,可用脚带延迟效果的战技表拖 延对方出手的时机 莎莉法的招式附带存结 效果。《伯特会给自己附加攻击力上升的效 果, 找准机会优先解决这两人 不过所有敌 人的防御力都较低、直接用S战技清场来得更

### 派崔克、忠雷斯坦、非 有丝、艾德儿

此战要压意的是打断对方的咻唱。否则 我万很容易被对万两个魔法直接节走 菲莉 丝会使用魔法"新月之镜",其效果是反弹 魔法,一定不能让她用出这招 最保险的办 去还是开场直接放S战技快速解决战斗.

与卡雷贾斯4F的莫妮卡对话可获得。"凯萨汉 量"并更新人物笔记。《

在卡雷賈斯2F游戏室可选择同伴玩 "blade!!"。 仅限一次。可增加800点属绊值。 此人关系到终重的特殊事件。

每卡雷賈斯1F的施密特博士对话可触发额外 胡椒物。



# 只管不斷向前

## A 12/190 | S

# 多多是到到度多多

此时间段可以与同伴越发特殊異样事件,之前在巴利亚哈特休息日触发过羁绊事件的角色、夹入学院前在船上玩过,"blade II"的同伴和类入学院时的骑神搭档均有机会成为特殊羁绊事件的人选。其中好感度高的角色会以黄色感取号注明,有其对话可相约在第3学生宿舍会面(只能与其中一人相约)。在军官学院主校舍屋顶与托娃之人组对话,然后前往东托利斯塔街道和宽利玛对话,最后返回第3学生宿舍推进剧情。



与军官学院主校会前方的**普索斯普斯坦和泰雷** 莎对话可更新人物笔记。

。与军官学院主校會1F教官室前玛丽教官对话可 更新人物笔记。

与军官学院主核合证校长室的党献竞学院长对话可更新人物笔记。人物笔记收集到一定程度后和这里的艾尔芬皇女对话可获得"周冀总爱章"。集 齐三个周翼章还可以获得核心国路。"红莲"。

与军官学院主校會2F走廊的薇薇和美术室的克 莱菈对话可更新人物笔记。

与軍官学院主**校合屋頂的布莱希特对語可更新** 人物笔记。

与军官学院学生会馆2F的更提芬对话可更新人 物笔记。

与军官学院围书馆的馆员卡洛对话可获得赌博 师杰克 || (4)。

与军官学院操场的兰伯特对话可更新人物笔 記,和阶梯旁长椅上的施密特博士对话可触发额 外剧情。

塞官学院中庭的漁牆有钓点。

与近郊都市托利斯塔第1学生宿會前的萝德对话 可获得食谱"番茄火锅"。

与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍前的贾斯柏对 话可更新人物笔记。

\*与近鄉都市托利斯塔吃茶 住宿"樓機"的弗雷 律对话可获得"黄金百"麒麟"。和汤玛斯教官 对话可更新人物笔记。和亨利主任对话符全套赌傅 舞杰克 | 交给他可获得用于打造最强武器的"塞姆 利亚石"。再次与其对话可更新人物笔记。

与近郊都市托利斯塔吃茶,住宿"摆桃"门口 前弗列坦对话可更新人物笔记。

○ 与近郊都市托利斯塔食品 · 杂货 "布兰敦商店"门口的贝琪对话可更新人物笔记。

。与近郊都市托利斯塔公園长椅上的科蕾特对话 可更新人物笔记。

○与近郊都市托利斯塔礼拜堂门口的萝西野村街可更新人物笔记。

调查近郊都市托利斯·宅邸的书架可获得导力 机车的配色"火热色系"。

近郊都市托利斯塔桥下有钓点。



### A 12月81日 🝮

剧情后,黎思学会5战技 "쑠之太刀 曦"。卡雷贾斯可停泊的地方追加了托利斯塔。 **东托利斯塔街道也终于全线贯通。在正式开始拯 敷行动前。先完成分支任务和隐藏任务。33外不** 少地方还隐藏着额外剧情和人物笔记。完成全部 收集要素后和托娃对话正式开始作战,此阶段马 奇亚斯为固定成员。

剧情后自动进入卡雷尔高宫外围。往高宫方 向前进途中会遭遇两波贵族士兵的袭击。不过敌 <u>人的數量和能力都较低。进入高宮后会遭遇贵族</u> 翠宫的埋伏,此战敌人数量较多。建议直接用Si 战技清场。高宫3楼最后的房间需要选基北部的 通道前往凉亭。从宝箱里拿到"金雕石之钥》后 才能进入。宝箱里要面对的是军只<u>自量接近</u>事序 的机器人。職火附帶炎伤效果。輾前做好防御准 备。利用钥匙开启3楼的大门后继续前进,单行。 道上还会遇到两次军官带领的大群敌兵袭击。其 中包括血量很多的铁马、要小心应付。进入大厅 后触发BOSS战斗如果此时已持有三个凰翼童。 BOSS战后可从皇帝尤根特世世手里获得"風翼 红莲大勛章"。





# 黑兔亚尔缇娜、G·E

(, 玉帘的技能攻击附带昏厥效果、且 蓄力攻击威力大 笆周较广, 两只司时在场威 肋很高,需要优先干掉 虽然只是黑兔的附 属、但实了上物防和魔防都很高、建议开场 就放大招将其打掉。 最后再来慢慢料理黑 免 亚尔缇娜会使用物理反射盾。要第一时 间用普通攻击破盾 她的S战技伤害很高。 最好队伍中有亚莉莎和艾略特, 艾略特为候 和,被黑兔的S战技全尺后正莉莎会复活:板 心回路用 天使"、 人后换 L 艾略特使用5 战技将全员投活,与然使用魔法"炽天使之 环 机有司样的效果

写卡會賣第5F的托娃对话。單言学院的所有成 员都在船上的情况下可获得核心回路"纹章"。

与卡雷贾斯5F的数特对话可更新人物笔记》

与卡雷贾斯4F侧术训练室的罗金斯对话可更新 人物笔记。

与卡雷贾斯4F魔法训练室的艾德儿对话可更新( 人物笔记。

与卡雷贾斯3F的贝琪对话可更新人物笔记。

与卡雷贾斯3F前方甲板的滑崔克对话可更新人 物笔记。

与卡雷贾斯2F走廊的玛格丽特。游戏室的文《 寨、莎莉法和菲莉丝对话可更新人物笔记,料理 進记全收集的情况下再和菲莉丝对话可获得核心。 回路"创世"。

与卡雷贾斯2F终端室的马卡洛夫藏官对话可更

集齐钓鱼笔记后与卡雷贾斯2F食堂的肯尼斯对 话可获得核心回路"大蛇"。「

与卡雷贾斯1F的乔治对话。在有"塞姆利亚 石"的情况下可强化最强武器。

与军官学院主校會1F保健室的署單丝藏官对话 可更新人物笔记。

在近郊都市托利斯塔书店可购买泰爾时报。第 6号。

与近郊都市托利斯塔吃茶。 住宿 "樱桃" 約施 **春特博士对话可触发额外剧情。** 

与近郊都市托利斯塔广播局的表写对话可触发 额外剧情。

· 与近郊都市托利斯塔礼拜堂的鲍罗教区长对话 可接受秘密任务"教区长的请求"。

尤西斯在队伍中时,前往公都巴利亚哈特的艾 尔巴雷亚公爵府的公爵起居室可触发额外剧情心

与艾尔巴雷亚公爵府的斯卡雷特对话可触发翻 外剧情。』

进入卡雷利亚演习场的休息处可触发额外剧情。

如果之前有与安敦和利摩斯对话过,前往卢雷 的"旅馆·拉格朗日"门口和安敦或利库斯对话 可触发额外剧情。

和温泉乡悠米尔的舒华泽男爵对话可触发额外 剧情。

迷你游戏"滑雪板"B赛道更新等级。

態米尔漢谷道的钓点追加鱼类"巨无霸暴君" 与钓点旁的安娜贝尔对话后就可以钓到它了。



东托利斯塔街道2:7属性體晶石×300、天腐之機

卡雷尔真言: U物质 x 10、全国复药、金冠石 之词。

卡雷尔高官。1楼:炽天使之环、秦光幻舞。

# 分支往第

The state of the land of the land

...... 短

奥利巴特皇子

场所 卡雷贾斯的导力终端机

3500 米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

# 分支任务

Company Company

短

奥利巴特皇子

卡雷贾斯的导力终端机

3500米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

序奏模制 魔兽位于扎克森街道2。敌人拥有 東海很大的海陽普通攻击 联渐开始后第 司分散结组 医加索的技能联络伤害很高 則是直续落便的加水炮伤害难用 医第一种 呼除驱动 医全分散站位的情况 或唯位 大就是了。

# 分支任务

THE TENED

奥利巴特康子

卡雷贾斯的导力终端机

3500 米拉、銮姆利亚石的碎片、AP4

# 分支任务

# 

新

奥利巴特皇子

长雷贾斯的异力终端机

3500 米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

# 秘密任务

# 教区共命律中

41.0 知

鲍罗教区长

近郊都市托利斯塔礼拜堂

4500 米拉、不动珠、AP4



# 🖈 12[31]

剧情后自动进入主线流程的最终迷宫。队伍 由7名成员组成,除主角集展外。另外6名成员可 自由組合。沿途有许多大型怪拦路,挑战前**量好** 先存档。每一层的地图都比较大,途中需要用原 野攻击命中机关才能连接通路继续前进。都分有 印记的机关需要对应属性的武器来攻击抓由于每 **屡的结点处才有回复装置。因此途中要控制好成** 员的HP和EP残量,战斗中有两人以上无法战斗 財建议直接团灭重来。否则重新积蓄⊙P会比较麻 灯。赚了回复装置外。每层的终点还有传送阵。 続家可传送到入口并与同伴对话更换队伍成员。

第二层①型的大型怪亚巴顿攻击会吸收HP和 CP。遇到了要毫不犹豫用S战技直接秒杀。第二 **浸②中离得较远的机关可以用射属性武器发**釉原 野攻击。第二层的BOSS战事必须在队伍中。

第三层除了需要攻击机关,地图编带截取号 的大型敌人也必须消灭才能顺利搭路继续前进。 大型戴人可用劳拉的S战技轻松秒杀。第三层① 的走廊上。被红雾笼罩的门要按一定顺序通过才 会不触发战斗。正确顺序为左→右→中央→中 央,触发战斗的敌人均为深渊恶魔×3。

是上层只有一条路。严过滑途会有大型散 人支配者 · 魔天使拦路。由于道路比较窄,想直 接躲过去比较有难度。可以尝试在战斗中使用道 具"烟雾弹"直接逃跑。最后的电梯前有回复装 量,沿途收集的4个"塞姆利亚石的碎片"可以合 成一个\*"窦姆利亚石"。 用于强化武器,做好万 全的准备后(CP金满、勇气点蓄满5个。增幅强 化蓄满两次)就乘坐电梯进行BOSS连战。打倒 騎神臭尔連涅后全员HP、EP、CP全回复。可存 档和调整装备。之后是全员参加的战斗。

# 神凍朴巴莉、怪盜布卢 布兰、均衡之冠×2

怪螽和杜巴莉的战技都附带各种异常 **状态效果、建议近战角色装备全异常状态防** 御的饰品、开战后使用可为自身附加二眼状 态的战技、例如劳私的"浣翼阵"、莎私的 '雷神功 ,然后王动靠近杜巴莉吸引攻 击。光景反击就能造成不少伤害 降螽的S战 技为单体攻击,被攻击角色固定剩余1点IIP。 可以等中招后再发动艾略特的S BRFAK进行 全网复 杜巴莉的S战技修宫在14 n 左右, 12 法系职业满血的青况下不致死 均衡之冠HP 权高且会使用凹复技能,建以用劳拉的b战技 一击利杀掉 需配合第一击双倍伤害的结晶



# 路附师杰诺、破坏兽雷 欧尼达斯

两人的招点和之前遭遇时一样,加上 ,,眼状态后可以回避两人的大部分攻击 诺使用"三叉戟"后要尽快使用范围攻击战 技成魔法清理场上的罪恶掷枪 记得先解析 青报 , 否则等其爆炸后会造成额外伤害术 说,还会给受到伤害的成员附加炎伤效果 比较危险的是两人依次使用\战技、站住不够 分散会被瞬间团天,比较好的应对方法是正 莉莎装备满级核心回路 '天徒 , 艾略特力 后备队员、这样即便承受两个S战技也能免费 复方两次。接下来换上艾略特技活全员继续

# 劫炎马克邦、艾尔维利 WRX2

难度较高的一战 马克邦的各项耐性很 高、火属生魔法对其无效、其他魔法也只负。 对其造成一年的伤害,因此本战最好换上物 理政击手来作战 马克邦的战技附带炎伤效 果,主力成员最好人手配备一个防止该状态 的饰品 另外, 他的魔法攻击威力很高, 有 机会尽可能解除驱动、觉得不保险可以全程 给全员附加魔法反射质 最后要说的是,马 克邦的S战技伤害在两万以上、不刻意堆IIP的 角色是很难挡下这招的, 稳妥的方法还是要 靠被 1回路 "天使 的自动复活能力。B()\$\$ 身边的两只艾尔维利亚民可开场直接用了战技 利掉 不具任何成功

# 克洛、魔女克罗提德

战十开始后克洛就会放出NI 1炸弹,在 用范围技能清掉前记得先解析情报 克洛和 魔女的战技攻击力和攻击范围都很大,并且 对方二人持有战木连结,如果我方有人被打 出失衡状态还会被追击、分散站化的同时还 要给近战成员附加心眼状态, 并且所有角色 尽量不要在一条直线上 魔女克罗提德的以战 技伤害在1211左右,不过附带恶梦 强化解 **吟等效果**,战前记得全员装备防止恶梦状态 的饰品 另外,魔女的魔法抚性也,1 常高、

手依口主 更负 责 辅 功工作. 输出的任 各尽量交 给物政职业





# **为0000** 骑神奥尔迪涅

通常状态下攻击手臂。左手持枪放在身 后开发出吼叫声时攻击身体。左手持枪放在 身后并说话时攻击头部的失衡率最高 头部 失衡率最高的蓄力攻击有可能对我万造成失 南、之后会被对手追击 此时建议使用"闪 尤斩 解除驱动 将对方HP的减到一定程度 时进入下一阶段的战斗,双方HP和FP全回 复, 对为增加将武器放在前为的蓄力为式, 这招的伤害较高。一定要解除驱动或用'残 月"强行躲避 司件的LX魔法中、艾略特的 每回合回复IIP, 亚莉莎的每回合回复(P、芳 拉的提升攻击力等都非常实用。如果之前FX 宝玉装备了"力量宝玉3"的话。劳权提升收 击力后使用协力攻击可轻松打出十万以上的 伤害,能瞬间重创对手

# 第100°S 绯红的终岛

区场战中"\II班"全员都要参加, 队伍 顺序的后五人参加第一战。剩下的队员参加第 二战、黎恩见两场战斗均参加 第一战比较 简单、敌人会使用各种吸收攻击(HP、EP和 ('P), 右手样剑攻击节围为全屏, 左手的技 能攻击附带各种异常状态。主攻手和回复职业 要装备防御全异常状态的饰品 蓄力后发动的 '干手走'伤害很高、并且驱动解除枝对其无 效。一定要提前做好全员HP全回复的准备。 或者直接给全员附加物理防御盾



第二战 的BOSS大 部分招式和 之前一样, 不过蓄力后 的招击成力

更强、IIP较低时发动的技能会在地面形成攻 击笆围。被打中的角色会被强制消灭。一定 要工即近离 另外这个阶段的BOSS过会召 唤杂兵,解析清报后就第一时间用5战技清 掉 不想打得太麻烦可以让高攻角色配合第 一击双倍攻击的结晶回路。直接用S战技表 解决战斗

第三战是骑神战,我万需控制灰之骑神 和苍之骑神与对手决战 通常状态下攻击手 臂, 弓步嵩力时攻手身体, 下蹲篙力时攻击 头部的失衡率最高、不过有两架骑神在的情 况下, 可用灰之骑神的 刀丸斩"解吟驱动 配合苍之琦神的"混沌创"降低攻击力,可 大幅限制对方的输出能力

第一层BOSS战劳拉参战的话,战斗结束后可 更新人物笔记。

从第二层通回第一层BOSS战的平台。在中央 能捡到"塞姆利亚石的碎片",后同。

最上层开启机关后的环形场地柱子背后有"海 姆利亚石的碎片"。

煌度域・第一展①。全國复药、神戦处女産。

健魔城 - 第一层②: 47属性離晶石×500、天铠两 尔福利德、医帝

煙鹿城・第二层①》天靴矢獭墨→雕晶石块 ※ 1000、墨夏药 N波、戴天珊。

煌魔城・第二層②。还魂粉』

據魔域・第三屋①》EP填充剂Ⅳ、以物质×15。

神铠瑟雷斯蒂亚。

煌魔城・第三居②・第王珠、影戦罗亚。

煌魔城・外围回廊: 風御歌。



# **4**

# 占领下的克洛斯贝尔

# A DIPPE

# 66 探索地下空间

副情后要操控罗伊德和莉夏二人到达地下空间深处。虽然二人可以使用战术连结和增幅强化。但由于一开始身上没有任何回复道具,因此与敌人战斗时要控制好HP和EP的残量,觉得危险时立即返回使用回复装置。这个迷宫需要在机关处操控铁板上下移动来搭桥。部分宝箱需要通过这个方法才能拿到。第一区块好门后会遭遇大型敌人。建议直接用莉夏的S战技清场,之后的沿途同样会遭遇几批突袭国来的大型敌人。强化增幅可用来回血以及恢复异常状态。第三区块需要先前往左右区域解锁升降机才能到达最深处遭遇BOSS战。



# 黑发年轻人、黑衣少女

两人的血量都在21万以上、莉夏的战技 真 崩月轮"附带板高的昏厥率,用这招 存两人打晕后会相对安全、对万昏厥时还可 以使用增幅强化,利用物理攻击命中昏厥的 敌人必定失衡这一点制造更多的攻击机会 敌人HP在5万以下时就可以用S战技收尾了。

定要在对方放出S战技之前结束战斗,否则 会非常被动 之前在宝箱中获得的土人偶可 以给莉夏装备。HP为()时可以满状态复音、对 方面量不多时可以复活后工即使用\BREAK 来结束战斗

- 通回期情处小房间、獨查桌面可获得克洛斯贝尔时报・号外。

# 二二 宝紺

地下空间E・第一区域。重要商・改、EP填充制 V、<mark>壓杯接喚</mark>、七龙業甲、貝剣・真邪。

據下空间E・第二区块。EP填充剂Ⅳ、新托雷加 S、土人偶、圣灵药·改、图锦珠。

地下空间E \* 第三区块。圣灵荷 \* 改、新托雷 加P、全回复薛、星辰羽衣、神圣五芒星、





# 3月的学院空后

刷情后可在学院和托利斯塔街道活动,自动获得"VI班成员的旅行装束"可在换装的服装一栏进行更换。前往技术核、机库和学生会长重触发后推进剧情,在宿舍时和所有人对话,进入206号房间(以前克洛住的房间),再度触发剧情,返回自己房间进入第二天。

· 与军官学院主教会1F走廊的亨利主任对话可是 新人物笔记。

与军官学院主接會1F報官室的清玛斯教官对话可触发额外剧情。

与军官学院主校會1F校长室的党戴克学院长对话可触发额外剧情。

与军官学院主校會2F音乐室的海贝尔、敏特和 布莱希特对话可更新人物笔记。

与军官学院主校含2F料理室的尼可拉斯对话可 更新人物笔记。

与军官学院主核會2F美术室的克莱菈对话可更。 新人物笔记。

》与军官学院主校合屋顶的马卡洛夫教官对话可 始发每外剧情,与文素对话可更新人物笔记。

在軍官学院学生会情可购买帝國时报·第7号。 与1F的秦雪莎、菲莉兰、以及2F的裴德烈对话可 更新人物笔记。

。与军官学院体育馆的艾伦和弗列通对话可更新 人物笔记。

与军官学院操场的尤西斯对话可触发振外剧 情,与宝菈和兰伯特对话可更新人物笔记。

《在宿舍和所有人对话都能触发额外剧情,大部分人还会更新人物笔记。



休息日可完成的任务数量不少。主要任务则 只有两个。第一个任务 "骑士对决战" 的内容是 与安洁期卡学姐进行导力概车的比赛》在技术植 和安洁莉卡或乔治对语后开始比赛,有转弯的地 "方不沿着道路走。而是穿过草地走直线。这样就 很容易超过对方了。胜利后额外获得1AP,完成任 务可获得电光度带、EP填充剂V x3和技术栋备份 钥匙。第二个任务要与学院操场和崔派克对话接受 任务、接下来要进行三场战斗。前两场要与贵族学 生进行2对2和3对3的对决。最后一场的对手的竞 戴克学院长和碧翠丝教官。我方的战斗成员增至4 人。战斗时记得解析敌人情报。全部胜利可额外 获得1AP。完成任务可获得阿尔比昂斗差和全回复 药》3。完成三个任务后会接到奈特哈尔少校的电。 话。此时追加分支任务"奈特哈尔式魔鬼训练" 完成任务后和学生会馆的托娃对话可获取回报。



在單官学院·札堂内可英到高級饰品和全套的赌 博师杰克文库城,与两果对话可更新人物笔记。

与军官学院学生会馆1F的罗金斯,2F的史提芬 和贝莉尔对话可更新人物笔记。

○ 与军官学院中崖的琳黛(假扮咸薇薇)对话可 更新人物笔记。

。与近郊都市托利斯塔吃茶·佳物"樱桃"外的 参莉法对话可更新人物笔记。

一与近郊都市托利斯塔花店前的艾德儿对话可更 新人物笔记。

。与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话。 可更新人物笔记。

》与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍外的孟亨对话 可更新人物笔记。

与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍内的克连对话 可更新人物笔记。

# 分支任务

# تخوفوا فيلاق

...... <del>|</del> |

布兰敦

托利,

托利斯塔食品 杂货 "布兰敦商店" 3000 米拉、全食材 ×3、AP1 (+1)

# 分支任务

# E III

期和 中

変可 麦可

極所 托利斯塔广播局

3000 米拉、圣灵药・改 x3、AP1

# 分支任务

# **伸血消斗**:

ALLES T

肯尼斯

17 托利斯塔约点

3000 米拉、诱饵×10、AP1



# **价。支相给**

ares#

**奇特哈尔**小校

军官学院主校舍 1F 教官憲

3000 米拉、还魂胶囊、AP1(+1)

# VIIII最后的意验

完成所有主要任务后前往旧校合推进剧情,之后要挑战最后的迷宫——梦幻回廊。小镇和学院中,NPC的位置发生变化。与部分角色对话可收集人物笔记。收集完所有要素后正式进入梦幻回廊,托娃、安洁莉卡、托瓦尔、克蕾雅、雷伦、爱丽樹和艾尔芬加入队伍。之后还会追加秘密任务"向雪伦小姐表达爱意"

夢幻回廊的迷宮为随机使成、每次离开据点后迷宫就会重置。迷宫共分为地、水、火、风烟种类型的区域,迷宫内的室籍和魔兽也均为随机出现。在该迷宫中,战斗胜利后获得的连结经验值变为通常的三倍,迷宫中徘徊的魔兽要比终章的更为强大。每4屋有一个第Ⅱ部中出现的幻兽守关,必须队伍中有至少4名"划纸"成员时才能挑战。通过第8层后,据点的回复装置追加购买装备和制作EX宝玉的功能。从第16层的升降机进入线点,之后便是要与最后的BOSS进行对决,胜利后正式通关。

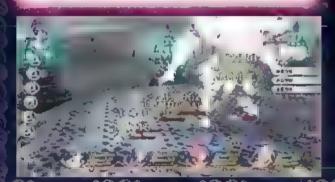




# 9000 罗亚・路西法利亚

敌人等级高达111、血量更是实破了7. 万. 不吃任何异常属性和能力下降类效果, 地 水、火、风的魔法属性有效率均在正常 债以下,即便靠劳拉的首击战术打出暴击也, 最多只能削减其一年的HP而已,剩下31多万 的血量需要配合失落魔法、召唤骑神和增幅 强化等能力表慢量消耗

BOSS的招式非常丰富、全体攻击技能 一之吠陀"能将人强制打成1点IIP,不过此 招可以躲避、建议给全员加上心眼状态、惹 力后的招出"灭世之光"可对单体造成3万左 右的伤害,要第一时间解除驱动,"影之束 哼'会将我方一名队员送人其体内, 轮到该 成员行动时形成大量HP。对BOSS造成一定伤 害后才能解除束缚 另外、该BOSS还有附带 消灭、恶梦 封枝等异常效果的范围攻击招 式,其中消灭和恶梦效果比较致命,最好全 员装备防御这两种效果的饰品 除了丰富的 招式外, BOSS还会召唤小坚, 小屋的血量大 致为BOSS的11,建议第一时间用全屏范围的 S战技或失落魔法清场 BOSS血量较低时会发 怒 全身发出红色斗气)、此时会不断使用可 利拳我方成员的 天世之光 , 增幅强化建议 留到此时使用、利用连续行动的机会发动强力 魔去或给主攻手加满CP使用S战技重创BOSS



与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍外的萝德对锦 可更新人物笔记。

与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍内的管家郡智 斯坦对话可更新人物笔记。

柯军官学院主校會衙的裁官室的马卡洛夫裁官 对话可更新人物笔记。

与军官学院主技会2F料理室的玛格丽特对话可 更新人物笔记。

与军官学院体育馆的重新柏对话可更新人物 笔记。1

与军官学院学生会馆2F的桃乐丝和雷克斯对话。 可更新人物笔记。

与军官学院《礼堂的贝琪和科普特对话可更新 人物单记。

与梦幻回廊:据点的克蕾雅、托瓦尔。艾尔芬 和爱丽榭对话可触发额外剧情,与爱丽榭对话后 还做更新人物笔记。

梦幻回廊每4层的幻兽战后可在场景中央捡到 "蹇竭利亚石的碎片"。 一共有4个。

安敦

托利斯塔火车站外

3000 米拉、不倒銷人偶、AP1 {+2

8的特別「「學找」「特得接受能力 **以存住非常活头性相** 優秀素准備 单生的复数形活法排 建皮买槽 厚种情况更**非有件礼物组会当**直题 后都能额外增加2AP

# 连结 LV 增幅强化 LV (角色 LV) 核心回路LV 米拉・輝晶石 各种单记资讯 持有"浴袋" 持有"泳装 其他 服装1" 持有"表演服 他服装之" 获得30万米拉 七

属性離晶石 ×3000

粗绯行动点数 MAX

读取通关存档后可以消 耗继承点以继承各种要素后重 新开始游戏,每通关一次可获 得5点继承点数。二周目建议 继承的要素为连结LV·增幅 强化、LV(角色LV)、插槽 LV、核心回路LV、道具和各 种笔记资讯,如果通关前米拉 和耀晶石的数量剩余较多,可 以想办法在通关前全部用掉。

脚锁插槽或换成钱用于购买装备、道具都行。<u>左</u> 侧表格为可继承要素和所需消耗的继承点。



本作将故事大致分成了司 伴回归和终结内战两大部分, 就震撼程度来看虽然还法不到 、碧轨》的高度,但随着古代 科技 骑神的正式加入,祭

**恩的战斗力明显比罗伊德一行人高出不少,这** - 点从外传的战斗中就能看出端倪 随着新要 素的加入,战斗爽决程度直线上升,难度万面 见有所降低, 骑神战的节奏把握得不算好, 即 无战略性又耗时,再加上游戏的优化做得不 好、导致攻击动作不流畅、发大招时更是有明 显的掉帧现象。严重影响观感





# <del>能</del>数推建了

taning markathytania.

失流程和收录多量 激速 \*涉及劇情 也不存在剧透。



PSV

Language.

1000

# 绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章

絶对絶望少女 ダンガンロンハ AnotherEp sode

 日版

2014年9月25日

**對**放PSV·IV

# 系统解说

# THER.

	The second secon	
		功能 一一
	苗木小丸	屠杀者・翔
左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	视角调整/准星移动	视角调整,切换锁定对象
方向键	快速切换宫弹	
0	调查 拾取 对话	调查 拾取
×	移动时按住为跑动	回避
	开启 关闭喜弹菜单	剪刀攻击、(长按)蓄力
		必杀技
Δ	切換屠杀者·翔	切换苗木小丸
L	举枪	锁定,配合△或○发动"剪
		刀狂欢"
R	视角复位/(举枪后)	视角复位
	射击	
SELECT	(启动游戏机后)监	(启动游戏机后)监视器
	视器视角	视角
START	开启菜单	开启菜单

# 

本作采用双主角机制,苗木小丸、苗木 まる〕和屠杀者・翔(ジェノサイダ・翔) 在游戏中可以相互切换,切换到后者时会逐 漸消耗电击枪的电力槽。两人的操作方式和 特性也有一定的差异。 初代主角苗木诚的妹妹,在"人类史上最大最糟糕的绝望事件"后与家人分离、并遭到不明人士的囚禁。

小丸是玩家大部分时间操作的角色,有 经验值和等级的概念,但等级提升只影响 SP 最大值。手持的扩音器型骇客枪(ハッキン グ铳)可以使用 8 种不同效果的言弹,用于



攻开操般平(效切□亦操弹修化详击谜作 T 时斜)换键可作还辞,述处题方S 按方可言打配切可弹具或基与似向亦快,菜触。通行后或基与似向亦快,菜触。通行后解本一,键有速按单摸言过强文



- 1 苗木小丸的生命力
- 2 电击枪的电力槽
- ③ 骇客枪的准星
- 4 当前使用的言弹和残弹数

# 维望时间

当小丸的体力耗尽、敌人扑过来时就会进入绝望时间(ゼツボウタイム)。画面是现一个外圈黄色、内圈蓝色的圆环。中央是全种的按键提示一一黄圈的幅度跟电力槽成正比。蓝圈的幅度可以通过装备技能扩大。在不断缩小的白圈进入圆环范围内时按下按键就能获救。由廣川冬子用电击枪替小丸解圈。在黄圈范围内按下剩不消耗电力槽。一旦失败游戏便会 Game Over。





原希望峰学园的学生、初代幸存者之 一腐川冬子的另一人格,知名的连续杀人 犯,经过训练后已经可以在一定程度上控制 该人格。

使用屠杀者·翔会徐徐消耗电力槽,电力耗尽则自动换回小丸。她本身无敌,即使是面对部分BOSS也可以尽情攻击,但受到攻击时会硬直甚至倒地,可通过×键做出回避动作。平时按□键即能使用剪刀展开连续攻击,长按□键蓄力会逐步发出"紫色→蓝色→浅蓝色"的光圈,三个阶段的蓄力必杀动作也有所不同。按 L 键配合△或○键能发动"剪刀狂欢",具体后文详述。



- 1 电击枪的电力槽
- 2 苗木小丸的生命力
- ③ 剪刀狂欢的锁定目标
- 4 屠杀者·翔的狂欢槽

# 剪刀扭欢



高弹《四卜ダマ》是系列的一大精髓。 本作中真正变成了"子弹"。通过骇客枪射出。 游戏里共有8种效果各异的高弹。随着流程 的推进逐步获得。用于战斗或解谜,除"动" 和"观"以外。其他言弹都有残弹数的限制。

13	汉字	BX	震力	<b>弹簧</b>	
壊	自发破坏	コワレロ	100	40	32
	强制作动	ウゴケ	o	00	32
	操作舞踊	オドレ	70	20	32
鰃	透明观察	カンサツ	0	00	32
麒	逆流喷射	フキトベ	80	20	32
掉	送电麻痹	シビレロ	500	10	32
魕	连击燃烧	モエロ	50	150	32
接	回路接续	ツナガレ	300	10	32

建: 集中为官辩检签础设置。

# 時代對地

坏: 最基本的攻击型言弹, 命中大部分黑白熊的左眼弱点能一枪解决(右上角提示 NICE SHOT), 且命中弱点后下一发子弹会大幅强化威力。

动: 非战斗型言弹, 主要用于解谜, 诸如启动开关、装置, 令汽车运转等。在恰当的时机使用, 也可以利用机关间接消灭敌人。

踊:命中敌人造成伤害的同时能令其翩翩起舞,陷入无防备状态。打中警报黑白熊可以利用它吸引附近的敌人聚集,从而一网打尽。观:非战斗型言弹,举枪后准星效果类似手电,用其仔细观察场景有可能发现一些潜在的线索,用于解谜和找寻收集要素"隐藏小孩"。

喷: 准星为一个矩形框,攻击范围大、但射程较短,可以吹飞正面的敌人。常用于突出重围、喷飞防御黑白熊的盾牌,以及滚球黑白熊。

**痹**:最强力的攻击型言弹,命中目标可在周围形成一定范围的电流,波及其身边的敌人。如果目标在水中,能对水域相连的所有敌人造成巨大伤害。

燃: 威力倒数第二,虽然连射数据看似与其他言弹一样,但按住日键可以自动快速地连续发射,再加上弹数充足,能将一般敌人压制得毫无还手之力。

接: 真正的价值在于可以操控敌人的言弹, 命中目标后画面左下角会显示操作方式,左 摇杆控制移动、×键奔跑,□键攻击,按△ 键解除操纵。





击倒黑白熊后有一定儿率掉落黑白熊 職章(モノクマメダル) 这是游戏中的货 币。用于在黑白熊小孩开办的商店中购买修 辞弾、或是强化屠杀者《狮的能力》通关后 还能购买"おまけ"模式中的动画。音乐等 鉴赏内容。

# 自持制

修辞弹(デコダマ)是本作中新增的概念,由各种形容词构成,随着流程的推进逐步开放,最后两种在一周目通关后才会开启。除了非战斗型的言弹"动"和"观"以外,其他言弹都可以装备两种修辞弹,凭此强化威力、装填数和连射性能 3 项基础能力。买齐所有的修辞弹共需徽章 26378 枚。

名称	威力	姜填攤	進射性能	所需撤進	开放时期
必ず	4	3	2	100	第1章
悲しく	6	6	0	200	第1章
大きく	0	10	0	80	第1章
素草く	0	0	12	120	第1章

# (国际经)(中

当特定的修辞弹两两组合时,有可能触发增益,从而获得额外的加成效果。两个修辞弹之间会有箭头相连,并显示"Good!"或"Excellent!"的提示。具体的组合方式和加成效果参看下表。

修辞弾 1	修辞弾 2	<b>搬示</b>	加成效果
强く	減突に	Good	威力 +6、弹数 +1
强(	大きく	Good!	威力 +4、弹数 +2
强く	荒く	Excellent!	威力 +13、连射 +2
强く	美しく	Good!	威力+4、弹数+1、
			连射 +1
强く	痛々しく	Good!	威力 +10
强く	力强く	Good!	威力 +12
强く	情熱的に	Goodl	威力+7、连射+1
大きく	激しく	Good!	威力+5、弹数+2、
			连射 +2
大きく	元气に	Goodl	弹数 +5
大きく	泽山	Good!	弹数 +6
大きく	途轍もなく	Good!	弹数 +7
大きく	华々しく	Excellent!	威力+30、弹数+5
大きく	无限に	Good!	弹数 +8
素早く	必ず	Excellent!	威力+2、弹数+1、
			连射 +7
素早(	激しく	Good!	威力+5、连射+2
素早く	美しく	Good!	弹数 +1、连射 +4
素早く	献々と	Good!	威力+2、弹数+2、
			连射 +2
素早く	途轍もなく	Excellent!	弹数 +12、连射 +6

<b>非神</b>	#辞学2	"提示"	加度效果
素早く	华々しく	Good!	威力 +12、连射 +2
必ず	正しく	Good	威力 +2、弹数 +1、
Mr. A	ш.с.	Gloodi	连射+1
必ず	诚实に	Excellent!	
20. 3	WC DC IC	CVOCHOUR	连射 +4
必ず	自慢气に	Good!	威力 +3、连射 +3
必ず	情熱的に	Good	威力+3、连射+2
悲しく	激しく	Goodl	威力 +6、弹数 +1
悲しく	嫌らしく	Excellenti	
悲しく	痛々しく	Excellent!	威力 +18、弹数 +3
悲しく	途轍もなく	Goodl	威力 +1、弹数 +6
悲しく	病的に	Excellent!	威力 +10、弹数 +10
愛らしく	元气に	Goodl	弹数 +4
愛らしく	美しく	Good	弹数 +3、连射 +2
	派手に	Good	成力 +1、弹数 +1、
殺らしく	DEC-3-5-	Goodi	连射+2
爱らしく	乐しげに	Goodl	弹数 +3、连射 +2
愛らしく	眩しく		成力 +7、弹数 +8、
みつしく	AZ C \	EXCOUGUL	连射+6
爱らしく	可愛らしく	Excellent!	弹数 +10、连射 +8
だく	激しく	Excellent!	威力 +15、连射 +2
荒く		Good!	成力 +7
荒く	痛々しく 自慢气に	Good	
		Good	威力 +3、连射 +2
荒く	情熱的に		威力 +4、连射 +3
激しく	元气に	Good!	威力+5、弹数+3
激しく	派手に	Excellenti	
激しく	泽山	Good!	威力 +5、弹数 +4
激しく	情熱的に	Excellent	威力 +20、连射 +6
元气に	正しく	Goodl	威力 +1、弹数 +4
元气に	泽山	Good!	弹数 +7
元气に	乐しげに	Goodl	弹数 +5、连射 +2
元气に	自慢气に	Excellenti	
元气に	D+ 1 /	C41	连射 +5
たべに	眩しく	Good!	威力+3、弹数+5、 连射+1
<del></del>	#± 651 °	Event neti	h e a and she
元气に	病的に	Good!	威力 +7、弹数 +15 威力 +12、弹数 +3
		Excel ent <sup>1</sup>	
华丽に 华那に	美しく 煌びやかに		弹数 +4、连射 +15
		Good	连射 +7
华丽に	色っぽく	Goodl	连射 +8
华丽に エーノ	华々しく	Excellent!	成力 +30、连射 +8
正しく	美しく	Goodl	威力 +1、弹数 +2、 连射 +2
正しく	3df 5fr (=	Excellenti	威力+10、弹数+6、
TC.	诚实に	Excellent	连射+5
正しく	獣々と	Good!	威力 +4、弹数 +3
正しく	力强(	Excellenti	威力+24、弹数+2、
110	23 288 V	Eveallaur	连射 +2
嫌らしく	派手に	Good!	威力+3、弹数+1、
XX O C Y	DX 5 1~	GOOG;	连射 +1
嫌らしく	痛々しく	Good!	威力 +7、弹数 +1
嫌らしく	途轍もなく	Excellent	威力 +4、弹数 +17
嫌らしく	病的に	Good!	威力 +4、弹数 +4
美しく	煌びやかに	Good	弹数 +1、连射 +5
美しく	色っぽく	Good!	弹数 +1、连射 +6
美しく	可愛らしく	Good!	弹数+4、连射+4
美しく	情熱的に	Excellent!	成力 +7、弹数 +4、
*6	M Many L	Eveciletifi	成 / 1 + 7、 坪 级 + 4、 连射 + 10
派手に	自慢气に	Good!	威力 +4、连射 +3
派手に	力强く	Good!	威力+9、连射+1
派手仁	色っぽく	Excel enti	威力 +4、连射 +16
派手に	华々しく	Good!	威力+13、连射+1
UK T-1-	チィレ、	Good	かん ファイコ、 注例 キー

修辞弹 1	修辞弾 2	表示	加成效果
痛々しく	途轍もなく	Goodl	威力 +6、弹数 +5
痛々しく	病的に	Good!	威力 +9、弹数 +3
(上本)	途轍もなく	Good!	弹数 +9
煌びやかに	乐しげに	Goodl	弹数 +2、连射 +6
煌びやかに	自慢げに	Good!	威力 +2、连射 +6
煌ゾやかに	色っぽく	Good!	连射 +8
煌びやかに	眩しく	Excellenti	威力+7、弹数+5、 连射+14
成实に	默々と	Good!	威力+4、弹数+3、 连射+1
成实に	眩しく	Good!	威力+5、弹数+3、 连射+2
默々と	力强く	Good!	威力 +10、弹数 +2
獣々と	病的に	Goodi	威力 +5、弹数 +5
乐しげに	自慢げに	Goodl	威力+2、弹数+2、 连射+4
乐しげに	眩しく	Goodl	威力+3、弹数+4、 连射+3
乐しげに	华々しく	Goodl	威力 +12、弹数 +2、 连射 +2
自慢げに	色っぽく	Good!	威力+2、连射+6
自慢げに	可爱らしく	Good!	威力+2、弹数+3、 连射+4
力强く	情熱的に	Good!	威力+11、连射+2
途轍もなく	无限に	Good!	弹数 +11
色っぽく	眩しく	Good!	威力+3、弹数+2、 连射+6
色っぱく	可爱らしく	Good!	弹数 +3、连射 +7
色っぽく	情熱的に	Good!	威力 +3、连射 +7
眩しく	可爱らしく	Goodl	威力 +3、弹数 +5、 连射 +4
眩しく	华々しく	Good!	威力+15、弹数+2、 连射+1
病的に	悪魔的に	Goodl	威力+3、弹数+3、 连射+6

注:修研第1、修研第2前先通照序不限。

# 鄭刀陆体

剪刀强化(ハサミ强化)用于加强屠 杀者・翔的各种能力,具体项目参看表格。 全部强化满需要徽章 13300 枚。

<b>强化项目</b>		所需省		<b>莱果</b>
	1級	2级	3 級	
连续攻击回数	100	300	600	增加通常攻击的连续
				攻击次数
攻击速度	150	250	700	提升攻击速度
チャージ攻击力	300	800	1500	强化蓄力攻击威力
チャ ジ速度	250	700	1200	缩短蓄力所需时间
フィーバーゲージ	300	400	900	增加狂欢槽上限
上限				
フィーバーゲー	200	300	850	提升狂欢槽积蓄速度
ジ上升量				
电池消费量低下	500	1000	2000	减缓电力槽的消耗速度



随着经验值的累积。可以提升苗木小丸的等级。从而增加 SP 上限。用于装备更多的强化技能《スキル》 装备技能界面下中央有苗木小丸和屠杀者。翔的形象。当其挥舞手臂时表明当前所选技能对该角色有效。除了初期持有的"才》、口少夕"外,其他大部分技能都要在各章节中收集参考书,才能获得。还有 5 个技能是以"优"评价过关时的额外奖励。

技能名称	SF -	技能效果
オートロック	1	敌人靠近时会自动瞄准
期待の肉体	4	最大体力值 +1
电力アップ	2	绝望时间按键成功后,敌人的麻
		痹时间增加少许
一夜渍け	2	经验值获得量增加少许
目觉めた女子力	2	体力回复效果 +1
采集家	1	击倒敌入时稍微容易掉落道具
レイズ	4	黑白熊徽章的获得枚数增加少许
暴力冲动	4	电池最大所持数 +1
速射技术	1	准星的移动速度上升少许
精密射击	1	准星的移动速度下降少许
节电上手	5	绝望时间的蓝色判定范围增加
注目の肉体	4	最大体力值 +1
精密射击改	2	准星的移动速度下降
溢れる女子力	2	体力回复效果 +1
发掘家	2	击倒敌人时容易掉落道具
日々の努力	5	经验值获得量增加
リレイズ	6	黑白熊徽章的获得枚数增加
超勉强法	8	经验值获得量大幅增加
战斗技术	6	举枪时也可以跑动
速射技术改	2	准星的移动速度上升
二人の絆	3	绝望时间按键成功后,敌人的麻
		痹时间增加
<b>養望の肉体</b>	4	最大体力值 +1
破坏冲动	4	电池最大所持数 +1
冒险家	3	击倒敌人时非常容易掉落道具
揺るぎない女子力	2	体力回复效果 +1
超レイズ	10	黑白熊徽章的获得枚数大幅增加
杀人冲动	4	电池最大所持数 +1
自家发电	5	绝望时间的蓝色判定范围增加

注:自動領定(オットロック)在国対多个 教人时会影响操作。不定教義各。



相比系列正统作品。《枪弹辩驳》的吉祥物黑白熊在本作中的种类大幅增加。不同种类的黑白熊特性各界。对付它们的方法也有所差别。不过红色的左眼都是它们的弱点。准确命中能够造成硬直和更大的伤害。这一点是通用的。当敌人发现玩家时头上会出现。是通用的。当敌人发现玩家时头上会出现。是一在场景的拐弯处多转动视角。尽量在敌人无防备的情况下攻击才能降低危险。

普通黑白黨 多 2 2 2 2 章 道的形态。 发现玩家后会积极地靠近并展开近身爪击。 初期移动和攻击速度都很慢。后期会提升速度并追加跳跃攻击。

**炸弹黑白熊**《ボンダーデックマ》 站在远处投掷炸弹进行攻击。爆炸的范围并不大。 击倒后它会自爆,波及到身边的敌人。或是 炸开一些通路。

防御黑白熊(双) 七次夕文 手持防爆盾。 能抵御来自正面的大部分攻击。靠近后会用 曹棍展开攻击。用"噗"之言弹打飞盾牌后。 就跟普通黑白熊一致了。

**遠球黒白熊** ポールモックマー 远程会喷 吐各种垃圾对玩家的视线造成干扰。近身后 則用头撞击。以"踊"之言弹命中能令其缩 回四肢。再用"喷"之言弹打了。波及附近 的敌人。

野兽黒白熊(医三久小モンクマ) 如野兽

一般以四足行走的形态。突进攻击力极高。 大多出现在游戏机房间。顺利解谜可以令其 陷入不能动弹的过热状态。正面交手时对方 有一定几率闪避子弹。较难命中。建议直接 换出屠杀者・翔近身攻击。

数灭黑白熊《デスト》 イモックマ 手持 火焰枪、身背喷射器,能够飞行的形态。平 时以喷射火球发动远程攻击。也会直接俯冲 过来展开自杀式撞击。推荐以"燃"之言弹 的连射特性压制。

超量机・モノモンマン・・・・ 以 "动" 之 言弾命中能掉出体力(メント)・电池(メンテリン)或各种弾药(ダンガン)的补给。 只能启动一次。

県白熊徽章 (モックマメダル) 击倒敌人后有一定几率掉落。分为铜、银、金三种。敌人越强、难度越高、徽章枚数越多。

游戏机(MONOC-MAN) 恶搞《吃豆人》 (PAC-MAN》的街机台。以"动"之言弹命中启动。可以从监视器的视角观察隔壁区域的情况,右上角会显示解谜所限制使用的言弹种类。

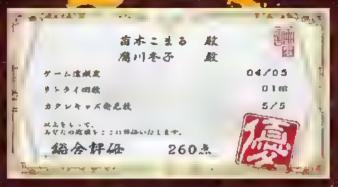
指語飞碟 多子ピキ UFO 浮在空中的小型飞碟,以"动"之言弹命中会跳出机器人(形似"熏大机器人")并以箭头给玩家指路。

全息美量(ホログラム) 以"动"之言弾 命中启动会出现黑白熊小孩的全息投影。用 于在游戏机区域吸引敌人、进行解谜。

枚集要素。本作中有大量的收集要素。具体 分为一等记碎片。スクラップ。 通缉名单(杀すリスト。 漫画/书籍(本 袜子画册 《つしたリックスちゃん』 障 蔵小孩 《カクレキッズ》 这些都与奖杯息 息相关。其中隐藏小孩需要以"观"之言弹 才能发现。此外还有强化技能相关的参考书 有待收集。



# 型黑那的~~~



完成章节 后系统会根据玩家的 表现给出评价。评价分为三项。游戏机房间 解谜成功数。即游戏达成度。Retry 次数 隐藏小孩发现数。评价满分为 300 游戏机房间解谜不完美。隐藏小孩未发现以及 Retry 都会扣分。不同难度下扣分不同。分别为 10 20 30 最终分数高于 240 才能得到"优"评价。进而获得本章的强化技能和额外的黑白熊徽章奖励。

# 流程攻略

游戏开始前需要先进行难度选择以及视角设定。屠杀者模式(ジェノサイダーモート)。小丸模式(とまるモート)。绝望模式(ゼツボウモート)难度逐级提升。难度越高。补给越少、过关评价扣分越多,不过战斗经验值和黑白熊徽章回报更加丰厚。最低难度下电池槽还会自动回复。玩家可以积极地切换屠杀者。翔、"オートカダラ"为自动追尾视角。"マニンアルカダラ"则为手动视角。可用右摇杆调整。

由于本作中有不少收集品都是错过后就无法再拿到,而且并非所有的区域都有地图,因 此建议玩家结合文字和地图展开搜索

# Prologue需要の研究需要の放す

序章部分没有任何收集要素。且可走的 道路只有一条。黑白熊破门而入后。利用左 摇杆配合。 键控制小丸移动。借助餐桌的 卡位选离熊爪。来到走廊后向右侧走。一路 绕到电梯前触发剧情。

得到骇客枪。逃入餐厅后开始战斗部分的系统教学。目前可以使用全部8种言弹。而且也没有弹数限制。玩家不妨尽情尝试各种效果。击倒餐厅内的全部黑白熊后触发剧情。

OP 过后游戏暂时变成横版,沿途的黑白熊都无须理会。径直向右跑到公园触发 剧情。

再次拿回的骇客枪已大幅弱化。只有 "坏"之言弹。调查地上的礼盒得到"动" 之言弹,以其命中门左侧的红色指示灯便能 开启大门。

出门后击倒沿途的敌人一路前行。在闸



得單計算以與工艺。"那少學主義中國工机機關"。起為了 (5 公表: 宋尼島。)

▲在"希望的战士"自我介绍时,兼□魏还能看到配合 图片的详细介绍。

# 

剧情后开启角色切换系统,在系统教学 期间可以尽情使用屠杀者·翔作战,没有时 间限制。清光敌人后继续剧情,屋顶的黑白 鸭坐盆是本作的存档点。



来到医院 2F, 前往北侧的电源室, 以"动"之宫弹命中红色的电源盘, 开启电源后方能在货架上发现【笔记碎片】。

E.

穿过闸门前往 1F, 东侧区域由于消防门的阻挡目前无法前往。西北小房间的礼盒中可以得到"坏"之言弹补给。西侧的诊断室(DIAGNOSIS ROOM)则有【漫画/书籍】和【笔记碎片】的收集。



# ◆游戏机解谜

进入西南的监控室(MONITORRING ROOM),用"动"之宫弹启动游戏机。利 用黑白熊们的视野盲点,从南侧绕至西侧, 最终到达大门处离开医院。





No. of	<b>收集之</b> 型	名称
1	笔记碎片	よくない何かが起こつている
2	漫画 / 书籍	ピリー・ミリガン・ロワイヤル
3	笔记碎片	あの事件再发? 塔和を袭う暴徒

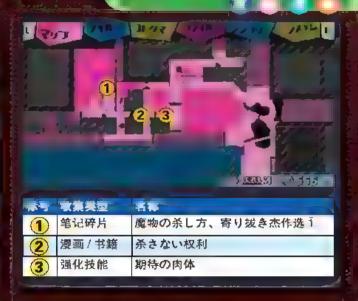
高开医院时北侧有2头黑白熊正在杀 戮,它们身边的尸体上有【**美记碎**脸】的收集。

前进不远以"动"之言弹命中挡路的车辆,使其移动。西南角的礼盒中有"坏"之言弹补给。

途中的黑白熊小孩无须理会。只要小心 转角处潜伏的黑白熊。绕到断裂的道路对面 时还有【漫画编纂】的收集。

推开提示"工事中"的大门。在建筑工 地处双人协力爬上黄色的集装箱,这里会出 现新敌人"炸弹黑白熊"。

高开工地时以"动"之言弹移开非必经之路上的车辆,可以在角落找到【强化技能】 随后进入旅馆内部。



在旅馆 1F 大厅首次看到黑白熊扭蛋机, 以"动"之官弹攻击会掉落补给道具,但每 台只能用 1 次。

双人协力爬上断裂的楼梯,到达 2F, 在电话处触发剧情。

沿着长廊前进,左右共有3间可以进入的房间,分别可以找到2本【漫画/书籍】和1份【笔记碎片】。打开地上的一个红色礼盒时,还会有黑白熊破窗而入。

1

在电梯前发现【通缉名单】, 并乘坐电梯返回 1F。

## ◆游戏机解谜

在西侧的小接待室启动游戏机。趁炸弹 黑白熊走到普通黑白熊中间时将其打爆,便 可继续通行。

П

## ◆挑战书解谜

到达东侧的大厅后需要解开黑白熊小孩的谜题才能离开。先启动房间内的游戏机(旁边有【笔记碎片】的收集),看到的图案是英文"hELL",但根据提示要将其反过来看,故得到的密码是"7734"。





标号	收集类型	名掌
1	漫画 书籍	止まらない男
2	笔记碎片	塔和シティの成り立ち
3	漫画/书籍	あの子の中の爆弾 1
4	通缉名单	タカアキックス (石丸高秋)
5	笔记碎片	塔和グループの技术力の威光
6	强化技能	一夜漬け(注:之后才能获得)

返回大街上先往东南走。以"动"之言 弹启动车辆。便能将前面的3头黑白熊一网 打尽。

走上天桥后先往三个黑白熊小孩的方向 走。楼梯下的集装箱边有 **\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*** 

从天桥西侧的楼梯下去。靠近跨海大桥 时触发剧情。跑到尽头后大桥因爆炸开始发生崩塌,需要在限定时间内返回之前的街道。 遇到大批黑白熊挡路时攻击炸弹黑白熊便可 炸开通路。

回到大街上向北侧前进。在这里会看到 黑白熊小孩开设的商店。可以购买修辞弹或 强化剪刀。

前进不远遭遇新敌人警报黑白熊。消灭 敌人后北侧派出所( KOBAN )的桌子上有【 🦛 记碎片】。

# ◆游戏机解谜

进入房间得到新的言弹"躏"。启动游戏机。用"躏"之言弹命中警报黑白熊。等

周围的敌人都被吸引过去后。再以"动"之 言弹攻击车辆一并解决。

# ◆游戏机解谜

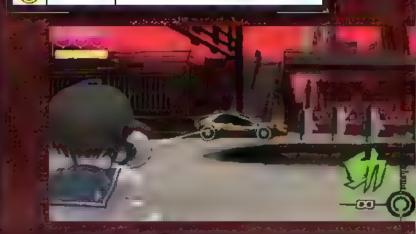
进入建筑工地启动游戏机。先以"躏" 之言弹攻击普报黑白熊。再打倒炸弹黑白熊 便能将敌人一网打尽。从现场找到的挑战书 得知小孩已前往医院。

推门离开。用炸弹黑白熊炸开挡路的集 装箱。这里会看到指路飞碟,以"动"之言 弹命中它就会指明前进的方向。

医院门口聚集着不少敌人。不妨直接换 出屠杀者《朔将它们快速清掉。



	収集美型	名事
1	强化技能	电力アツブ
2	笔记碎片	桥から逃げられるはずだ
3	笔记碎片	最も影响のあるグル プ企业
4	漫画,书籍	<b>龙卷战队マワルンジャ</b>
<b>(5)</b>	袜子画册	くつしたソックスちゃん【1】



又回到了医院内部,在大厅北侧的书架 上有【袜子画册】。1F 先前挡路的防火门 会开启,沿着南侧走廊追赶小孩的同时,左 手边的诊断室里有【笔记碎片】。

进入 1F 东北的手术室(OPERATING ROOM) 遇到新敌人废品黑白熊,将其消灭房间的大门才会开启。

从西北的楼梯追上 2F,此时可以先前往屋顶,击倒 4 只炸弹黑白熊后在北侧找到【通缉名单】。

回到 2F,在西南角的尸体边找到【笔记碎片】,病房(SICK ROOM)内的桌子上有【强化技能】,走廊东侧的豪华病房内则有【漫画/书籍】。

# ◆挑战书解谜

.

4

进入东北角的院长室(DIRECTOR ROOM),接受黑白熊小孩的挑战书。先从礼盒中拿到新的言弹"观"。根据保险箱上的提示"眉毛、头发、胡子、眼镜",切换"观"之言弹对着墙上的4张照片,按照提示里的顺序调查照片,姓名里的汉字就是密码。输入"2413"拿回钥匙。







标号	收集类型	名称
1	袜子画册	くつしたソックスちゃん【2】
2	笔记碎片	コドモの乐圏 鉄の掟1 亿箇条 🏳
3	通缉名单	ゴンタケルス(雪丸竹道)
4	笔记碎片	モノクマに脚を潰された
<b>5</b>	强化技能	目覚めた女子力
6	漫画/书籍	滑纯家族交友



接下来要原路返回地铁站入口。由于得到了"观"之言弹。现在可以去搜寻地图中的

在飞碟下方会有黑白熊冲出来。同时也为玩家开通了捷径。

# ◆游戏机解谜

进入北侧房间启动游戏机。先以"动"之言弹移开汽车。再以"蹒"之言弹命中警报黑白熊吸引敌人。最后击倒炸弹黑白熊清场。在本区域的尸体边还有

利用炸弹黑白熊炸开集装箱,以钥匙开 层地铁站的闸门。进入其中后就将迎来首场 BOSS 战。



标号	收集类型	名称
1	隐藏小孩	"勇者"大门大(医院门边的废墟)
2	笔记碎片	大门の手记
3	隐藏小孩	"僧侣"烟蛇太郎(汽车正面的引擎盖)
4	隐藏小孩	"战士"空木言子(裂缝处的废墟)
<b>(5)</b>	隐藏小孩	"贤者"新月渚(下层的沙砾堆)
6	隐藏小孩	"魔法使い"モナカ(地铁站入口边)





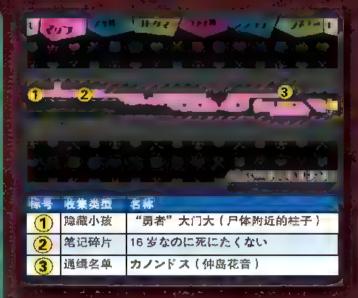
中海州 山路 非转送 松茶槽 第二一字章 · 前移河 · 直接发掘前河 · 合提加 医普洛巴二甲胺苯胺二胺异状法 一天对着是名 · 開在海上 日 兼月 - 門 再出 L 與除器 主接 该包 胜后原路返回,本章结束。

# CHAPTER 2 ETT TO BE 2 ETT BE

穿过检票口后向南到达下一层。西侧道 路尽头可发现【隐藏小篆】 往东走不远在 尸体边还有【笔记碎片】

发生坍塌后需要在限制时间内沿原路返回。操作强制切换到屠杀者。翔《不用考虑》 电力消耗》。遇到黑白熊小孩挡路时。得先 把当前场景的敌人清掉。

刷情过后回到地面。却发现大量黑白熊在跳广场舞。返回地下得到新的高弹"喷"。这下便能喷飞防御型黑白熊的盾牌、再对它造成伤害了。随后穿过西侧的检票口离开。



刚来到地下商店街区域有两波黑白熊小孩围着尸体,捡起地上的空礼盒会引出3头黑白熊。直行向西走到尽头则有【笔记碎片】。



行进途中看到指路飞碟时,北侧的房间 内可找到【漫画/书籍】。东侧的两个房间 则都上着锁,暂时无法进去探索。

# ◆游戏机解谜

进入东北的房间启动游戏机,绕到炸弹 黑白熊身后,用"喷"之宫弹将其轰飞到远 处的6头黑白熊之中,以爆炸全部消灭。注 意飞出的角度,太歪的话容易有漏网之鱼。

靠近北侧的楼梯时触发剧情,一群黑白 熊正在围殴着什么。被袭目标有3格体力, 需要在耗尽前替其解围。



向西走调查大门发现也被锁着,白熊会从通风管钻入替玩家开门。建议先返回东侧,回收先前两个上锁房间内的【强化技能】和 【通缉名单】。



返回白熊最初打开的大门处,在北侧通 道朝南的闸门间隙中可以发现【隐藏小孩】。

# ◆游戏机解谜

进入西北房间启动游戏机,解谜方针跟 先前类似,同样是以"喷"之言弹吹飞炸弹 黑白熊,只不过需要在防御黑白熊背朝着内 侧时发动,否则其盾牌会抵御住爆炸。 继续向南,在指路飞碟东侧的小房间内 有【笔记碎片】。在本区域西南角再度遭遇 废品黑白熊,不想跟它纠缠的话可以直接开 门离开。



标号	收集美型	名幕
1	笔记碎片	コドモの乐园 鉄の掟 1 亿箇条2
2	漫画/书籍	落ち込む技术
3	强化技能	レイズ
4	通缉名单	ユ タックス (朝日奈悠太)
<b>(5)</b>	隐藏小孩	"僧侣"烟蛇太郎(闸门后的墙上)
6	笔记碎片	ひと思いに自死を進びたい

到达下水道区域后爬上扶梯。随后要在白熊扳动转盘。搭设桥梁期间保护它。具能在对岸进行远程攻击。附近也会自动掉落"坏"之言弹的补给。

过桥并爬下扶梯后。让白熊进入拐角处的通风管道,可以发现《笔记碎片》 同类的收集还有②处的《强化技术》

在桥上遇敌时用"喷"之言弹可以直接 把它们打落水。但这样只有经验,不会掉落 道具或微章。

最东侧的通风管就不要调查了。里面没有东西且会惹来黑白熊。从存档点处向北走到尽头有。 第28章 1

**爬上扶梯后又要靠白熊到对面搭桥。防守战时水上的圆盘处会出现炸弹黑白熊。需看准时机把它喷到对岸。炸倒防御。废品黑白熊可以节约子弹。** 



ううんにどこのとなたから非じません。

# ●游戏机解谜

到达南侧区域启动游戏机。解谜步骤是 当曹报黑白熊走到悬崖边时以"焉"之言弹 攻击。等废品黑白熊靠近后。再以"喷"之 言弹把它们一起打落。这里还有一个【笔》 碎片】不要错过。

# ◆挑战书解谜



	収集典型	名称
1	笔记碎片	デモンズハンティング
2	强化技能	暴力冲动
3	笔记碎片	绝対に食べたい春のスイ - ツ 100
4	笔记碎片	お前に会えて本当によかった
<b>5</b>	袜子画册	くつしたソックスちゃん【3】
<b>6</b>	漫画/书籍	きみとぼくの妹のシックス[略](注; 之后才能获得)

地图正中央的卡车下有【笔记碎片】, 西北的女性叶隐浩子处则可以交付之前找到 的通缉名单。之后找白熊对话。



进入会议室后右侧有4个储物柜可供调查,都藏有收集要素,搜刮完毕后触发剧情。



离开会议室,留宿一晚。次日告别白熊, 先到对面去回收先前拿不到的【漫画/书籍】 《きみとぼくの妹のシックス[略]》,最 后沿下水道区域西南的扶梯到达地面。



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	<b>杀戮ロボット・モノクマの谜</b>
2	强化技能	连射技术
2	笔记碎片	大人の手记1
2	笔记碎片	大人の手记 2
2	笔记碎片	牺牲者・行方不明者一览

刚到墓地区域背面就有一个【**隐藏小楼**』 的收集。



在色彩缤纷的城区行进。河边的敌人都可以直接喷下去。但要注意自己别被炸弹引起的暴风炸到水中。这是即死的。炸弹黑白熊对面的木桥上还有。最化技能。

在橱窗中有女性尸体的位置。边上的黑白熊纸板下有《笔记醉》

# ◆游戏机解谜

在游戏机区域首次出现全息装置。以 "动"之言弹命中它会出现影像。利用这一 特点启动隔壁房间的全息装置。吸引炸弹黑 白熊靠近。然后将周围的敌人一网打尽。爬 上楼梯还有<u>影响</u>逐步

在有《个黑白熊小孩对着橱窗的位置

《远处有3头黑白熊排成一列》 转向河面 可以发现【隐藏小孩】。

# ◆游戏机解谜

进入东南的房间启动游戏机。还是先用全息装置吸引炸弹黑白熊。再以"喷"之育弹将其吹飞到对面,炸死多只防御黑白熊。推门离开时在左侧的空橱窗中还有《笔记》



经过存档点后触发剧情,被大量黑白熊包围。此处可以利用警报黑白熊的站位。以 "漏"之言弹命中它。配合"动"之言弹启动车辆、或炸弹黑白熊的自爆特点十口气解 决敌人。获胜后进入高塔。



W. 45	衣集美型	名本
1	隐藏小孩	"战土"空木言子(KEEP OUT 警戒 带上方)
2	强化技能	精密射击
3	笔记碎片	魔物の杀し方、选り拔き杰作选る
4	漫画/书籍	あの子の中の爆弾 2
5	隐藏小孩	"贤者"新月渚(河面上空)
6	笔记碎片	烟蛇太郎の手记

高塔内每一层都有大量的收集要素,注意配合地图标识回收,这里就不逐一指明了。标号⑤的【笔记碎片】要等 3F 的剧情结束后才会出现。



调查 1F 的电梯发现无法运作,靠近楼梯时出现新敌人滚球黑白熊。建议先跑上楼梯,利用高低差导致其远程攻击无法命中,再慢慢收拾它。



## ◆游戏机解谜

进入 2F 南侧的房间启动游戏机,注意观察黑白熊的朝向,不要被它们发现。慢慢绕到滚球黑白熊后面,用"喷"之言弹攻击

它,就能像打保龄球一样把沿途的敌人全部 撞飞。



推开服装店(CLOTHING STORE)的 大门,用"喷"之言弹解决敌人后协力爬上 断壁,先往右侧的道路走到尽头回收礼盒(绿 色的会引来黑白熊)。



在 3F 用喷飞滚球黑白熊的方式清场。 通过狭长的天桥时会被防御黑白熊前后夹 击,迅速用"喷"之言弹开路,否则有可能 被打落。



## ◆挑战书解谜

进入西北的房间接受黑白熊小孩的挑战书,提示只有一把钥匙是真的。用"观"之言弹观察墙壁,有箭头穿过三个救生圈的图案。在场景中有很多救生圈,但只有一处能实现一条直线穿过3个,在后面的就是真钥匙。



登上楼梯触发剧情,与幸存者一同返回 1F,记得回收新出现的【笔记碎片】"选り によって塔和シティが"。在电梯处等待破 解时会被3只废品黑白熊園攻,直接用屠杀 者・翔配合必杀技秒杀吧。



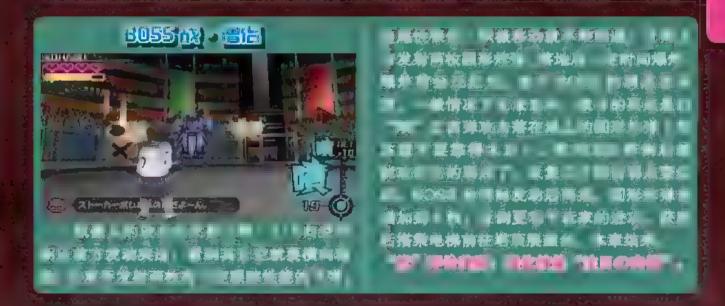
电梯开门后新敌人野兽黑白熊登场,将它们击倒并搭乘电梯就将迎来 BOSS 战。







-		
標準	收集美型	名称 1
1	笔记碎片	ここがイヤだよ、魔物ちゃん
2	通缉名单	ヒロノザウルス(叶隐浩子)
3	笔记碎片	塔和タワー从业员の手记 1
4	笔记碎片	塔和タワーへようこそ
5	笔记碎片	选りによって塔和シティが
6	袜子画册	くつしたソックスちゃん【4】
7	笔记碎片	塔和タワ 从业员の手记室
8	隐藏小孩	"魔法使い"モナカ( 黑白熊雕像的 后脑勺)
9	<b>籍记碎片</b>	塔和十九一について
10	强化技能	节电上平
1	漫画/书籍	灵能探侦ネコビと龙宮の違い
12	通缉名单	アヤカネゴン(羽山あやか)
13	笔记碎片	コドモの乐園 鉄の掟 1 亿箇条 前文
14	笔记碎片	塔和タワー从业员の手记③





たとえるなら、主人公がまだ子供論なのに、 機関民族の宇宙人が資米しちまった位のピンチだ

# CHAPTER 3 DENTIFICATION

开始展望台会陷入一片黑暗,地图也无法显示。先向前方的亮光处走。触发剧情后得到荧光棒。利用"观"之言弹追寻着小孩的脚印前进。

在看到一个倒下的黑白熊像处往左走。 植物边有『雕藏小葉』"勇者"大门大。

継续造导脚印。在地上有一个黑白熊图 案处还会遭遇两名敌人。附近的尸体边可找 到 ※ ※ 画場 ※ 《 つしたソックスちゃん》 【 5 】 》 愛后沿着脚印筆近小孩、触发剧情。

爆炸后场景稍微变亮了一些。不过依旧 没有地图。这里会不断刷出爆炸黑白熊。在 透光的墙壁边击倒它能炸出通路。扭蛋机墙 壁后的柜台上还有【笔记碎篇】 プレモの 乐园 铁の掟 1 亿箇条③"

来到外侧先往左走。可以找到 **操化** "精密射击改" 柱右走则是存档点和 通往下层的扶梯。

## ◆挑战书解谜

终于回到 2F, 以"动"之言弹命中房间内的红色电源板,令照明恢复。挑战书提示"黑暗中有光明",先返回隔壁的房间调查"!"号提示的开关关闭电灯,墙壁裂缝透过的光线显示数字"251907",但密码

只有 4 位数。回到电源的房间以"观"之言 弹照射墙壁裂缝,会看到两个方形印迹,其 所在位置的数字需要删掉,因此最后的密码 为"2197"。

Į.

走出闸门,正面的半空中有【隐藏小孩】。往前走先以"踊"之言弹命中滚球黑白熊,它们会缩回四肢,再以"喷"之言弹打飞。拐角处正在杀戮的黑白熊旁的尸体上还有【笔记碎片】。

1

# ◆挑战书解谜 / 游戏机解谜

下到 1F 又接到挑战书, 主题是捉迷藏。 首先启动游戏机观察野兽黑白熊的移动规律, 场景中有 4 个"铁娘子"刑具, 越是靠近发声源、画面中央的圆圈颜色越深(白→黄→蓝→紫)。唱歌的小孩位于右上角的刑具里, 调查后令歌声停止, 野兽黑白熊会全部进入过热状态, 一枪就能解决。

Į.

大厅聚集着不少敌人,推荐以"打保龄球"的方式节省子弹。收集到【漫画/书籍】和【笔记碎片】就可以从正门离开。





報号	<b>收集类型</b>	名称
1	隐藏小孩	"僧倡"烟蛇太郎(裂缝的上方)
2	笔记碎片	増和タワー从业员の手记(4)
3	漫画/书籍	いきたくないゆうれい
4	笔记碎片	决して死ぬ译にはいかない

走出高塔。两侧的曹车上分别有《通缉 名章》和《强化技能》。直走消灭炸弹黑白 熊后,在它右手边的木台上还有《熊藤小孩》

# ◆挑战书解谜/游戏机解谜

进入房间又到了挑战书的环节。连续三个房间都要启动游戏机来逐一突破。以下是解谜方法:

①以"动"之言弹命中北侧的全息装置。 吸引来炸弹黑白熊后再击倒。

②启动全息装置吸引警报黑白熊。再以 "蹁"之言弹命中它。最后启动车辆统统撞飞。

③以"坏"之言弹击倒中央的炸弹黑白 熊。它的自爆会吹飞左右两个从而引起连锁 反应。另外,游戏机所在房间的尸体旁还有 《笔记碎片》。

通过三个房间后从黑白熊小孩手中得到 新育弹 "痹" 扭蛋机边上能找到【漫画】 序纂】 在一幅公主和勇者的版画处还有【则 藏小孩】。

# ◆游戏机解谜

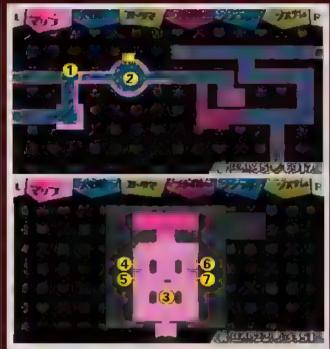
进入小房间启动游戏机。触发南侧的全息装置。再以"痹"之言弹命中走过来的黑白熊,就能依靠水的导电性能清场。

出门后先过桥。对面有 **电化技能** 捡起后身后会跳下 5 个摆造型的敌人和 1 只 炸弹黑白熊。该怎么做就不用多说了



	枚集美量	名称
1	通缉名单	タイチンチン (不二咲太市)
2	强化技能	溢れる女子力
3	隐藏小孩	"战士"空木言子(存档点对面的木台)
4	笔记碎片	最爱の息子
4	漫画/书籍	御曹司と结ばれる为の 15 の法则
4	隐藏小孩	"贤者"新月渚(版画的贤者位置)
5	袜子画册	くつしたソックスちゃん【6】
6	强化技能	发掘家
7	笔记碎片	未来机关とか言って
8	笔记碎片	魔物の杀し方、选り抜き杰作选③

进入墓地后需要消灭废品黑白熊,沿途 的墓碑上还有 2 份 1 第 记碎片



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	未来机关の武器
2	隐藏小孩	"魔法使い"モナカ(秘密基地入口 扶梯对面)
3	笔记碎片	塔和グル プの行った事前活动一览
4	笔记碎片	"あの事件"は未来机关の自作自演
<b>(5)</b>	漫画/书籍	アイスクリ ムを上手に积む修行
6	笔记碎片	希望ケ崎学园付属小学校とは
7	强化技能	日々の努力

下水道区域有2个收集要素可供回收, 进入秘密基地后还有5个收集要素,具体都 请参看图示。

现阶段无法向叶隐转交通缉名单,直接进入会议室。剧情过后大批黑白熊袭来,需要保护在场的大人们。由于目标的站位分散,靠屠杀者·翔赶场效率不高,还是建议守在一个 NPC 身边并尽量替远处的目标解围。

大段的剧情过后是一个福利向的迷你游戏,方向键选定袭来的触手并按〇键、或是直接点击触摸屏都能击退,右摇杆或划动屏幕可上下移动镜头。在开发槽涨满前保护好小丸即可,小游戏失败也是会 Game Over 的。



1



镜头转到屠杀者・翔方面后、要在 限定时间内击倒挡路的敌人(变身没有时 限),向前方的车厢移动。优先击倒滚球 黑白熊这类会波及其他敌人的目标。对付 废品黑白熊和野兽黑白熊不妨积极使用必 杀技。

到达车头位置要与空木宫子交手, 虽 然屠杀者・翔本身没有血量、但被她的假 牙枪命中会陷入一段时间的硬直。以× 鍵的回避靠近目标。再用 L+ △的单体必 杀展开攻击,把她打跑三次即可救下小丸。

剧情结束后先去倒下挡路的沙发处回 收【笔记碎片】"空木言子の手记"。再 打开红色的大门进入 BOSS 战。

# 5055 (A) - (X)



手持巨斧的机器人是典型的近战型,斧 时间的硬直。由于初期看不到 BOSS 的弱 白藤树,自己先跑到没有水的高地,再以"痹" 二百并命序录列 3件帐道专道 1 正三三 工作法推告 化二氯苯甲胺特殊二异苯二基磺 **美名花寓意画。 医没有物一种医学电影** - 连续被被 经间 多阴的

但戦招后自己会陷入眩晕状态。|杂兵会掉落 不远了。

# CHAPTER 4 STATE 伝の作品を指

先不急着去追新月渚。回头跑到西南角 的墙边有『隐藏小篆』』 扭蛋机边的货车飞 还有【笔记碎片】。

跑到转角处遭到黑白熊的包围。需要保 护 NPC。利用警报黑白熊的特性聚集敌人。 再以汽车或"痹"之言弹一并干掉。

向东北前进不远会有炸弹黑白熊从屋顶 投掷炸弹。根据对方的站位优先干掉屋顶上 的引起连锁爆炸,跳到楼下的可以稍后解决。 东南角的车下还藏有《漫画》 數集 》 -

继续向西北走。在路口遭遇滚球黑白熊 的袭击』要快速切换"踊"和"嘘"之寓谋。 来御敌。找准角度也能撞翻从后面车上跳下 的防御黑白熊和康品黑白熊《注意不要撞到 NPC》会一击死导致 Game Over 🚛

获胜后向北触发剧情。穿过鸟居到达没 \*\*子供は街の地理に洋しい\*\*\*\* 爬上一层台 阶后转身 180 度》在鸟居的背面省《篇藏》 礦 "僧侣"烟蛇太郎。推开神社大门便会 进入 BOSS 战。



### 被集業を

## 隐藏小孩

## "勇者"大门大(废墟前的墙壁)

(2) 笔记碎片

## 夜の子供込について

漫画/书籍

指挥者の 48 时间



# ◆挑战书解谜

返回街区接到挑战书,主题为寻宝,地图上共有8个宝箱,提示为"看上去是L但写着X的宝箱里为真品"。用"观"之言弹可以看到宝箱上写的字母,此外L、T、X还暗喻街道的形状(X为十字路口),因此放在L字路口的写着X的宝箱里是宝物,即⑤所标注的【强化技能】。

# 4

## ◆游戏机解谜

进入西北的房间启动游戏机,先后触发左右两个全息装置,然后以"痹"之言弹攻击被吸引的黑白熊就能清场。进入北侧的区域有【强化技能】和大量徽章,不过绿色的礼盒会引来敌人。



回到街区,在先前与屋顶炸弹黑白熊一战处触发剧情,得到新的言弹"燃",而新出现的敌人毁灭黑白熊用"燃"之言弹连射的方式比较容易干掉。从这里往东南走还有一份【通缉名单】,要用"动"之言弹挪开车辆才能看到。

穿过写着"ホルモン横町"的大门,在 三岔路口处有【隐藏小孩】。虽然目的地在 南侧,但为了收集这里先往北走。

# ◆游戏机解谜

扭蛋机附近有【笔记碎片】。正北和东侧的区域都有游戏机、解谜方法如下:

北: 先启动全息装置,等警报黑白熊靠近后推动车辆,再以"踊"之言弹命中警报黑白熊,确认所有敌人都在水域中时用"痹"之言弹攻击。这里的宝箱中可找到【强化技能】和徽章。

东: 进入大门前,门外的窗边有【漫画/书籍】。 本区有3只炸弹黑白熊会来回巡逻,单只走到左侧时先用"踊"之言弹定住它,等另两只走到最左侧后打爆跳舞的,这样形成连锁爆炸打倒4只毁灭黑白熊。北侧还有一份【通组名单】。



收集完毕后向东南区域前进,这里的一 滩水迹正好配合"痹"之言弹解决3只废品 黑白熊,边上的车辆下还有【笔记碎片】。



## ◆游戏机解谜

启动游戏机,又要寻找躲藏起来唱歌的小孩,目标是最左列从上往下数第2个。由于野兽黑白熊很多,一定要看准行动规律再移动。



椰号	收集类型	名称
1	强化技能	超勉强法
2	通缉名单	キモシツジックス(アロシャイス)
3	隐藏小孩	"战士"空木言子(路口南侧的大楼)
4	笔记碎片	"绝望"と"塔和"の冲突は近い?
<b>(5)</b>	强化技能	战斗技术
6	漫画 书籍	矶の香の消えぬ间に
7	通缉名单	マダフジルス(山田富士子)
8	笔记碎片	コロシアイ学園生活の生き残り

深入到地铁站下一层,初始位置前方长 精上的尸体边有《笔记辞》 左侧的铁轨 让则有《整幕小孩》 北侧写着 "0625" 的 车厢内有3名敌人,击倒后在沙发边发现【\*\*\*

要拿到⑤所示的[ **强化技能 ]**需要以"接" 之言弹控制边上的炸弹黑白熊往东南走。到 达有涂鸦的木板处解除。然后绕到它身后将 其击倒,炸开通路。

# ◆游戏机解谜

进入地图中央区域启动游戏机。以"接"之言弹控制管报黑白熊走到涂鸦木板南侧。 然后再控制炸弹黑白熊走到涂鸦木板北侧。 以"躏"之言弹攻击管报黑白熊。最后一并 炸翻。

# ◆游戏机解谜

到达西侧区域后启动游戏机。以"接"之言弹控制最右侧的炸弹黑白熊跑到左端"禁止通行"标识前的裂纹处。然后击倒"0625"车厢右侧的黑白熊形成连锁爆炸。最后靠近炸塌的铁轨触发剧情。





1	收集类型	名称
1	漫画 书籍	あの子の中の爆弾3
2	笔记碎片	今まで本当にありがとう
3	袜子画册	"贤者"新月渚
4	笔记碎片	<b>くつしたソックスちゃん【7】</b>
5	强化技能	速射技术改
6	笔记碎片	レジスタンスの大人の手记
7	笔记碎片	レオンお兄ちゃん

下水道区域没有敌人,且三个收集要素都比较显眼,参照图注全部回收后再前往秘密基地。

.

大量黑白熊再度袭击基地,需要像之前 一样保护大人。由于障碍物很多、视野受阻, 还有废品黑白熊等强力敌人登场,建议以保 住车辆附近的两名 NPC 为目标就好。

清场后协力爬上东北的黄色集装箱,跟着白熊跑到洞口,无奈地击倒它(需命中左眼的弱点)。

Ш

剧情过后可以把通缉名单交给叶隐,与

出口处的塔和灰慈对话便能离开。



	收集类型	
1	强化技能	―人の绊
		魔物の杀し方、选り拔き杰作选 心
3	笔记碎片	コトモの乐园 鉄の掟1 亿箇条4

到达秘密工厂 B1 后前进不远便会触发 警报。必须击倒高处的警报黑白熊。地面的 敢人都会自爆。以后在探索时也要小心避开 红外线。相关的收集皆请参看地图。

西侧房间的地面上有一个红色的开关。 踩上后会跑来敌人,以"接"之言弹命中并 用它踩住机关即可继续前进。

# ◆游戏机解谜

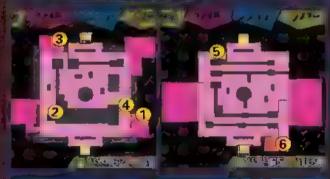
在东北房间启动游戏机。先控制量右侧的敌人踩上左边的红色机关(面朝墙壁)。 然后绕到滚球黑白熊身后以"喷"之言弹击飞。

# ◆游戏机解谜

搭乘工业电梯前往 B2。依旧是考验玩家的潜入技巧。东西两侧的房间都有游戏机。解谜步骤如下。

启动全息装置,吸引敌人过来后控制它 走到紅色机关东侧的水域(面朝墙壁)。然 后自己踩上机关并以"痹"之言弹攻击敌人 一种物中央形单影只的敌人踩上机关(面 朝墙壁)。再启动全息装置吸引炸弹黑白熊。 最后喷飞滚球黑白熊。

搭乘南侧的工业电梯。



椰青	收集类型	名称
1	漫画/书籍	"あの事件"とはなんだったのか
2	笔记碎片	工场职员の手记
3	笔记碎片	塔和グループの規模
4	通缉名单	ギリヒトテイン (雾切不比等)
<b>5</b>	袜子画册	くつしたソックスちゃん【8】
6	漫画/书籍	彻底解明ジェノサイダ - 翔

B3 的红外线不会旋转,但这也导致圆柱北侧的区域目前无法探索。

П

进入西北的管理室,调查电脑后房内共可找到三个线索——①密码是儿子的生日;②今年第3个土曜日是儿子的生日;③生日快乐! 69[]8。其实墙上还挂着一个十二星座盘,"69"得横过来看,暗指巨蟹座(6月22日~7月22日),而某月的第三个星期六,日期的可能性范围是15~21日。因此推导出被血迹遮盖的数字是1,密码为0718(反复和灰慈对话也可以直接得到密码)。

1

关闭红外线后搭乘北侧的工业电梯。



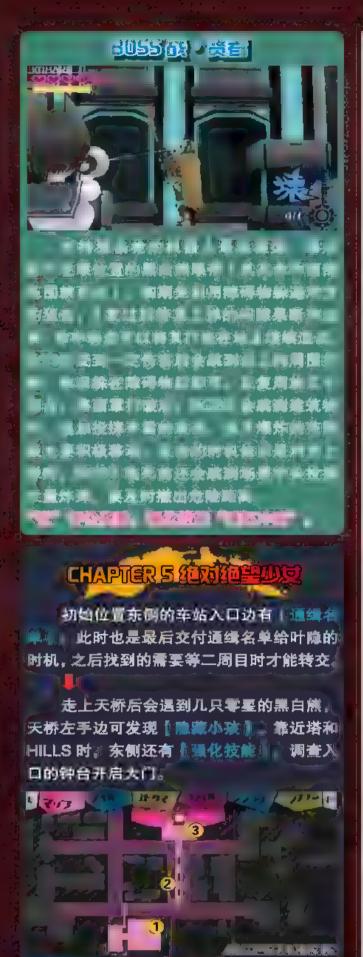
到达 B4 后先不要急着出门,除了西北角的【笔记碎片】外,东南角 3 个扭蛋机之间是一条隐藏通路,里面同样可以找到【笔记碎片】(房间里的传送带上还有井上多乐、库乐乱入)。准备完毕后开门迎接 BOSS 战。





收集类型	名等
笔记碎片	制品开发书
强化技能	<b>羨望の肉体</b>
通缉名单	ドンコマル(苗木こまる)
隐藏小孩	"魔法使い"モナカ(旋转的大球前)
笔记碎片	新月渚の手记
笔记碎片	トロの手记
	笔记碎片 强化技能 通缉名单 隐藏小孩 笔记碎片





进入塔和 HILLS 内部,正面楼梯上的大门被两架机器人挡住,先进入下层西侧的房间(门外的沙发旁有【笔记碎片】)。



# ◆游戏机解谜

启动游戏机,房间内大片区域都覆盖着积水,惟有北侧墙边有一小块干地,但这里的防御黑白熊会顺时针转向观察周围。先触发正南的全息装置吸引黑白熊,绕过它的背后到西南处隔着裂缝启动西侧的全息装置,趁转向黑白熊视野移开时跑到北侧墙后,在3头黑白熊身后命中东南的全息装置,然后返回中央、启动西北的全息装置吸引转向黑白熊,最后自己跑到干地上以"痹"之言弹攻击它。



爬上扶梯,房间内的床上有【强化技能】, 拉下桌上的机关会令挡路的机器人移开。



# ◆游戏机解谜

返回大厅进入下层东侧的房间,启动游戏机后的解谜步骤为:先触发全息装置,回头以"接"之言弹控制普通黑白熊向北踩在机关上(面朝墙壁),自己再向南走并移开车辆,最后面朝北"喷"飞滚球黑白熊。清场后同样是爬上扶梯、拉下机关。



"战士"和"僧侣"机器人移开后就能 调查钟台、进入大门,而两个机器人身下还 会各出现一份【笔记碎片】。



## ◆游戏机解谜

北侧区域的构造与先前几乎一致,同样 有挡路的机器人,需要拉动下层两个房间的 机关,游戏机的解谜步骤如下:

西:跑到地图西侧,用"动"之言弹把左起第1、4、5辆汽车移开,留下最远端的一辆,待4头废品黑白熊排成一列时启动第6辆汽车一并撞飞。上层房间的地上有【笔记碎片】。

东: 玩法与之前大不相同的房间,需要输入 正确密码才能开启闸门。中央墙壁左侧提示 的顺序是"防御黑白熊→镜子→警报黑白熊 →炸弹黑白熊",控制三只目标黑白熊分别 能看到"三、四、八",镜子表示的则是自

收集类型

通缉名单

隐藏小孩

强化技能

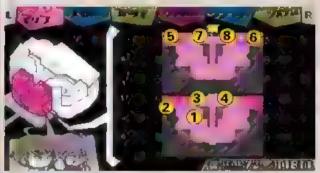
冒险家

ケンイチロウックス(ケンイチロウ)

"萬者"大门大 (天桥西侧的空中)

己在监视器里看到的汉字"零",因此密码 是3048。上层房间的书堆中有【漫画/书籍】。

"勇者"和"贤者"机器人移动后、身下同样有2份【笔记碎片】。



_		
标号	收集类型	名称
1	<b>笔记碎片</b>	塔和ヒルズ改筑计画
2	强化技能	揺るぎない女子力
3	笔记碎片	娘のため
4	笔记碎片	产むんじゃなかった
<b>5</b>	笔记碎片	につきちょー
6	漫画/书籍	纽の青みの愈えぬ谷
7	笔记碎片	使えねえクソガキ
8	笔记碎片	被验者の変更を检讨

剧情过后先往东侧走。进入休息室《 RESTING ROOM A》 这里左右各会出现3只炸弹黑白熊《要小心别因爆炸而跌落 到深渊中。除了礼盒里的黑白熊徽章外。地上还有【强化技能】。

到达走庫时朝北侧的雕塑中间看,可以发现【雕篇小孩】 进入会长办公室(PRESIDENT OFFICE)触发剧情。回程时在东侧的房间会刷出新的敌人。还是要注意别被打落深渊。



进入电梯后逐层向上共有5层可供探索,相关的收集要素就不逐一指明了,请参看地图进行回收。

T.

第1层有小孩的歌声传来,黑暗中则有 野兽黑白熊在游走,由于无法停止歌唱,在 短兵相接时果断换出屠杀者·翔与它们正面 对抗吧。

# ◆游戏机解谜

第2层游戏机的房间里要找到唱歌的小孩,其位于正东的刑具中,野兽黑白熊的行动方式有"短时间吼叫→短距离移动"和"长距离移动 →长时间吼叫"两种,趁着它们对着中央长时间吼叫时快速跑过障碍物才不会被发现。

1

第3层行至东南的拷问室前会自动进入,剧情过后被2只废品黑白熊前后包围, 不想打就直接登上楼梯吧。

ı

到达第 4 层后先进入正中的作战会议室, 击倒炸弹黑白熊能在东北炸出通路。用"接"操纵另一只靠近西北有纹章的石壁, 如法炮制能炸开隐藏通路。

Ш

第 5 层西侧的铁门目前无法打开,先沿着中央的螺旋楼梯向上,搭乘电梯前往屋顶。

L

到达屋顶、走到地图中央时会突然杀出 大量黑白熊,地面上的圆形积水和"痹"之 言弹是克敌制胜的关键。面对最后一波毁灭 黑白熊时,用"接"之言弹操纵废品黑白熊 的杀敌效率很高(自己躲在电梯后即可)。

1

战斗结束后协力爬上黄色平台,进入巨大的飞空艇 "Excalibur号"。













報号	收集类型	名称
1	漫画 书籍	ゆめみものども、ももよののどもと
2	袜子画册	くつしたソックスちゃん【9】
3	强化技能	<b>杀人冲动</b>
4	漫画 / 书籍	面倒くさくなくなくない扫除术
<b>(5)</b>	隐藏小孩	"战士"空木盲了(中央西侧的铁栏 杆后)
6	抹子画册	くつしたソックスちゃん【10】
1	通缉名单	カメコックス(カメ子)
8	笔记碎片	昔话じゃなーい
9	笔记碎片	苗木城クンについて
10	隐藏小孩	"贤者"新月渚(电梯背面的空中)



在商店处好好整备一番,走上楼梯迎接 最后的 BOSS 战吧! 三种颜色的门中。最 高处的蓝色门才是正解。《线索是先前在第 4 层发现的隐藏房间前只有扶梯。

# 出现多数的。



联邦西北海是西德泽拉州都市。正月10 「中等年に一日一日本海北州11」。 「中海北川村」「西海海山」「日本海山 和大川村」

# 5055 (X) - 4-1/1/1-1

# 造成伤害。

■■ ・ 電影搬走量電温 ・ 車有登庫登標券 

■金字 同教被法据者 ■ 約条簿 □ □ 之言遵打飞即可。

蹲回去。

川切挟居杀者 開業 上展子生業攻古 

**海湖是美术 医不可含染体瘤 计编**计 建成原列 一直 "一直" "一本之相" "希望" The lighting the state of the s

# 通关以后!

( ) ( ) 

黄鹭	<b>美</b> 杯名称	軟得条件
白金	全トロノイ - 获得	获得其他所有奖杯
铜杯	プロロ グクリア	通过序章 (流程奖杯)
铜杯	第1章クリア	通过第1章(流程奖杯)
铜杯	第2章クリア	通过第2章(流程奖杯)
铜杯	第3章クリア	通过第3章(流程奖杯)
铜杯	第4章クリア	通过第4章(流程奖杯)
铜杯	第5章クリア	通过第5章(流程奖杯)
银杯	全章クリア	通过全部章节(流程奖杯)
铜杯	レツツ モノックマン	初次启动游戏机 MONOC MAN (流程奖杯)
铜杯	绝对绝望	通过大桥崩坏事件(流程奖杯)
铜杯	シロクマ救助队	帮白熊解围(流程奖杯)
铜杯	大人基地防卫军	通过秘密基地防卫战(流程奖杯)
铜杯	触手危机一发	通过触手游戏(流程奖杯)
铜杯	女の战い	通过小丸VS屠杀者之战(流程奖杯,
铜杯	初モノクマ	初次击破黑白熊
铜杯	モノクマ狩人	累积击倒 100 只黑白熊
银杯	モノサイダ ・クマ	緊积击倒 1000 只黑白熊
铜杯	バトルの铁人	击倒全部种类的黑白熊
铜杯	デコれよ少女	获得一半的修辞弹
锒杯	デコを扱めしモノ	获得全部的修辞弹
圖杯	一日一枚	持有 100 枚黑白熊徽章
银杯	365 日いつも万枚	持有 10000 枚黑白熊徽章
铜杯	リストカクッター	初次将通缉名单交给叶隐
银杯	ライセンス剥夺	将全部的通缉名单交给叶隐
铜杯	カンサツ! カンサツ!	初次发现隐藏的小孩
铜杯	通信教育はごめました	初次获得强化技能参考书

100	<b>美杯名</b> 赛	<b>家得条件</b>
	文学への道	初次获得书本,观看好感度事件
		将剪刀强化到最大限度
银杯	<b>血禁からの成长</b>	小丸的等级达到 20
银杯	靴下そつくすちゃん	收集到全部的袜子画册
银杯	二人は希望	全部评价获得"良"以上
金杯	ベストパートナー	全部评价获得"优"以上
金杯	隙された希望? 绝壁?	发现全部的隐藏小孩
金杯	绝对物知り少女	收集到全部的情报文档
金杯	スキル女王	获得全部的强化技能参考书
金杯	成长は止まらない	小丸的等级达到最大



如果是玩过系列前两作的玩 蒙 雅欣賞剧情欲凝阅读文件赚 等权察觉到普里方线的联系。满 涮情的重要程度源重量準章多量

化亚统作 由于自检查终和是政苗举办礼和 蒲州冬子的视角展素游域 圆端粉单角的排 雅刻画也颇为深刻。 电量的动画 医溶电制作 精爽。游戏水身的油柿性并不算强率被希里 孤调解谜: 您们来感和射去感方的的薄弱罐 **长规模的综合解调** 驱论是战湍难度逐是调 **斯维度都能低温度复可玩性方面较清聚的**。

电对纯键少量 光弹排棄 矛音



# 系统详解

# 部部等

	T -		
	日常	战斗	
左滑杆	角色移动、项目选择		
十字键	拉近/推远镜头、项目选	撑	
A	对话、调查、确定	执行指令	
В	取消 【长按】隐艥对话窗	取消行动	
X		指令菜单	
Υ	_	地图确认	
L	Ì	回合结束	
R	-	【长按】位置固定	
Start/Select	区域菜单 中断菜单		

# 旅馆设施



- 俞 个人房间:包括此间与2楼的三间房间在 内,是精灵们与主人公各自居住的房间。
- 2 工作室:可以找到自动贩卖机,购买、 贩卖与合成各种道具。后文详解。
- 的连续战斗中提升能力。后文详解。
- ④ 庭院:通过庭院可进入世界地图,直接 前往主线剧情目的地发展剧情或进行自由 战斗。后文详解。

# 国命宣



调查蓝色的自动贩卖机即可启动商店 功能。道具的购买、贩卖与合成均可在这 里进行。购买和贩卖前3章可以在旅馆大厅 找バート进行,或是在战斗编成画面按L/R 键。合成系统要到第4章才会开启。



# 类种种模型

# 消費道具(消費アイテム)

		-	
国製ポトル	回复极少HP	200	
超回版ボトル	回复少量HP	800	
瀬回复ボトル	回复HP	1200	
幻の回复ボトル	回復大量HP	3000	
完全回复ポトル	完全回复HP	10000	
衰弱回复ポトル	回复衰弱(HP自然减少) 状态	200	
ムープ回复ボトル	回放スロウ、ホールド状态	200	
不调回をボトル	回复绝不调(AP消费提升)、疲劳(AP回复粮少)状态	800	
肉体异常回復ボトル	回复衰弱、絶不调、ウイ ク、疲劳、ネグレクト、 ホールド状态	200	
精神异常回复ボトル	回复ノイズ、センシティ ブ、恐怖状态	200	-
ユグドラシルの泪	回复气绝、ホールド、カー ス状态	5000	- 1
ステータス全回复	回复所有异常状态	3700	-
自然治愈ポトル	为自己施加治愈效果 (HP自然回复)	1500	
ハワーボトル	为自己施加バワ-效果 (攻击力提升)	1200	-
フォ スポトル	为自己施加フォ ス效果 (属性攻击力提升)	1200	
シルドボトル	为自己施加シ ルド效果 (防御提升)	1500	
ウイ ルボトル	为自己施加ウオ ル效果 (属性防御力提升)	2200	
衰弱ボトル	为 敬 人 施 加 賽 弱 效 果 (HP自然減少)	1500	

	••		-
ウォ-クボトル	为敌人施加ウィーク效果 (攻击力減少)	1500	•
ノイズボトル	为敌人施加ノイズ效果 (属性攻击力減少)	1500	-
ネグレクトボトル	为敌人施加ネグレクト效果(防御力減少)	1500	
センシティブボトル	为敌人施加センシティブ 效果(属性防御力減少)	2000	
恐怖药	为敌人施加恐怖效果(不 能使用技能)	1500	
ゴム弾	造成低威力伤害	100	
12.7mmFL弹	造成斩属性伤害	500	エルフリ- デ专用
12 /mmSP弹	造成打寫性伤害	500	エルフリ デ专用
12 7mmAP弹	造成突属性伤害	500	エルフリ デ专用
12 7mmFM弹	造成斩腐性大伤害	1500	エルフリー デ专用
12 7mmHP弹	造成打属性大伤害	1500	エルフリ- デ专用
12 7mmSC弹	造成突属性大伤害	1500	エルフリ- デ专用
石ころ	造成低威力伤害	100	_
ナバーム弾Lv1	造成熱麗性伤害	2000	-
液体窒素弹Lv1	造成冷駕性伤害	2000	_
麦音弹Lv1	造成天属性伤害	4800	_
重力強L ∨1	造成地属性伤害	4800	-
ナバーム弾Lv2	造成热属性大伤害	5000	-
液体窒素弹Lv2	造成冷属性大伤害	5000	-
轰音弹Lv2	造成天腐性大伤害	15000	-
重力弹Lv2	造成地属性大伤害	15000	-
名汤の素: 硫酸盐泉	洗澡后提升HP相关效果	500	-
名汤の素・含铁泉	洗澡后提升攻击力相关效果	1500	-
名汤の囊: 硫黄泉	洗澡后提升防御力相关效果	3000	-
名汤の素・炭酸泉	洗澡后搜升耐性相关效果	4500	-
名汤の憲: 盆化物泉	洗澡后提升AP、移动相 关效果	12000	
名汤の素 酸性泉	洗澡后提升回复、金钱 相关效果	16000	

# 技能宝石 (スキルチ フ)



ヒートクラスター	热属性泛用技能	2	5000	シャルロッテ、エルフら デ、ガブリエ・レ、フランチェスカ专用
アイスブリーズ	冷属性泛用技能	2	5000	ベアト 』 チェ、ガブリエ・レ、ディア ナ、ア デルハイト专用
サンダーストーム	失属性泛用技能	2	8500	主人公、ペアトリ チェ、エルフリ デ、ア デルハイト专用
クラック	地属性泛用技能	2	6500	主人公、シャルロッテ、ディア ナ、フランチェスカ专用
ハワ-ライト	提升我方物理攻击力	2	2000	<b>主人公专用</b>
ヒールライト	回复我方HP	2	3000	<b>主人公专用</b>
リフレソシュライト	回复我方滁气绝、スタン以外的异常状态	1	5000	主人公专用
シールドライト	大幅提升我方物理防御力	2	6500	主人公专用
ウォールライト	大幅提升我方属性筋御力	2	9500	主人公专用
オートヒールライト	持续自动回复我方HP	3	25000	主人公专用
リバースライト	回复我方气绝状态	3	30000	<b>主人公专用</b>
コンデイションライト	恒复我方1点AP	3	36000	主人公专用
アクセレートライト	提升我方速度、暴击值、物理攻击力和属性攻击力	3	45000	主人公专用
绯天剑舞	热属性伤害	2	2500	シャルロツテ专用
炎气缠身	强制自身成为热属性。攻击附加热属性	1	4000	シャルロツテ专用
奋斗 发	<b>提升</b> 我方战 <b>章</b>	1	12000	シャルロッテ专用
	突属性伤害、附加疲劳	3	18000	シャルロツテ专用
回转炎舞	热展性伤害	4	30000	シャルロツテ专用
ンユネプフェ	突属性伤害	2	2500	ベアトリーチェ专用
ク-レトラ-ゲン	强制自身成为冷属性,攻击附加冷属性	1	4000	ベアトリーチェ专用
シャッテンネ-エン	突屈性伤害、附加ホールド	2	12000	ベアトリーチェ专用
サテリットアングリフ	冷属性伤害	3	18000	ベアトリーチェ专用
プフェイルレ ケン	突属性伤害	4	30000	ベアトリ チェ专用
オ ディッテ	冷嶌性伤害	1	3000	ア デルハイト 专用
テステイフィコル	提升下次物理攻击伤害	1	7500	ア-デルハイト 专用
パリスタ	打属性伤害、附加センシティブ	3	15000	ア デルハイト 专用
ファランクス	大幅提升我方物理防御力	2	20000	ア-デルハイト专用
マレウス	打潟性伤害	4	35000	ア デルハイト专用
六连壆	突属性伤害	2	2500	ディア ナ专用
なぎ拂い	<b>新属性伤害</b>	2	5000	ディア ナ专用
猫まだし	打属性伤害、附加スタン	2	13000	ディア ナ专用
旋转连击	突属性伤害	3	20000	ディア ナ专用
画龙点睛	打属性伤害。附加ウイ ク	4	35000	ディア ナ专用
OP100	打腐性伤害	2	2500	エルフリ デ专用
OP022	打異性伤害。附加スタン	3	4500	エルフリーデ专用
OP031	提升我方物理攻击力与属性攻击力	2	12000	エルフリ デ专用
OP048	新属性伤害	2	19000	エルフリ デ专用
OP504	打屑性伤害	3	30000	エルフリ デ专用
クロススラッシュ	斩属性伤害	2	2500	フランチェスカ专用
レットインク	新属性伤害,附加衰弱	2	5500	フランチェスカ专用
マグナムブロ	打属性伤害。附加ネグレクト	3	13000	フランチェスカ专用
パワ プラント	<b>新</b> 属性伤害	4	20000	フランチェスカ专用
エナジ リゲイン	持续回复HP、AP与部分异常状态、进入ホールド状态	3	35000	フランチェスカを用
なにができるかな?	打属性伤害、附加スタン	2	2500	ガブリエ レ专用
あっ、あぶなつ?	新属性伤害, 附加ノイズ	2	4500	ガプリエ レ专用
るんるんるん	打属性伤害、附加センシティブ	3	12000	ガプリエ レ专用
もうおこつた! †	热属性伤害。附加恐怖	4	19000	ガプリエーレ专用
とっておきの	回复我方HP	3	30000	ガブリエ レ专用

# 

マグナタイトのかけら	5000
天然マグナタイト	18000
上級マグナタイト	22000
高純度マグナタイト	30000

# 其他 (その他)

----

普通のお弁当箱	800
<b>漆涂りのお弁当箱</b>	3000





3	pathograph Spannagel	310
	會成計方	
44		91

结果	素材1	素材2
ヒトクラスタ	マグナタイトのかけら	ルビ の发飾り
	アビスのかけら	ニュ ロブラスト
ニュ ロブラスト	マグナタイトのかけら	ヒトクラスタ
	アビスのかけら	ヒートクラスター
パワーゲイン	天然マグナタイト	小恶魔のフォーク
	アビスのかけら	ニュ ロブラスト
	アビスのかけら	ヴォルブラスト
ヴォルブラスト	天然マグナタイト	パワ ゲイン
	アビスのかけら	パワ ゲイン
ライフストリ ム	上級マグナタイト	ガルムの瞳
	アビスのかけら	ヴォルブラスト
	アビスのかけら	ヒートウォール
ヒートウォール	上级マグナタイト	ライフストリーム
	アビスのかけら	ライフストリーム



结果	重材1	素材2
アイスブリーズ	マグナタイトのかけら	数水晶のボタン
	アピスのかけら	クリアマインド
クリアマインド	マグナタイトのかけら	アイスブリーズ
	アビスのかけら	アイスブリ-ズ
フリージングストーム	天然マグナタイト	黄水晶のボタン
	アビスのかけら	クリアマインド
	アビスのかけら	エレメントプ・スト
エレメントプースト	天然マグナタイト	フリ-ジングスト-
		A
	アピスのかけら	フリ-ジングスト-
		A
コールドフィスト	上級マグナタイト	紅水晶のボタン
	アピスのかけら	エレメントプースト
アイスシールド	上級マグナタイト	コールドフィスト
	アビスのかけら	コールドフィスト
アイスフリージング	高纯度マグナタイト	アウグストの角
	アビスのかけら	アイスシールド
	アピスのかけら	F-F-
F-F-	アビスのかけら	アイスフリージング
サンクタム	マグナタイトの結晶	内燃机关ベータ
	アビスのかけら	k-k-
コキュートス	<b>冻てつく冰角</b>	サンクタム
	アビスのかけら	サンクタム

结果	素材1	素材2
サンダ スト ム	マグナタイトのかけら	エメラルド の发饰 り
	アピスのかけら	ビュリファイ
ビュリファイ	マグナタイトのかけら	サンダ スト ム
	アビスのかけら	サンダ スト ム
トキシックプラスト	天然マグナタイト	ゴ レムのコア
	アビスのかけら	ピュリファイ
	アビスのかけら	ディコンプレッション
ディコンプレッション	天然マグナタイト	トキシックプラスト
	アビスのかけら	トキシックプラスト
ティブルストーム	上級マグナタイト	マグナ増幅装費
	アビスのかけら	ディコンプレッション
サッドボイス	上級マグナタイト	ルナティックストーン
	アビスのかけら	テリブルスト-ム
アビリティダウナ	高纯度マグナタイト	燐矿石
	アビスのかけら	サッドボイス
	アビスのかけら	テンベスト
テンペスト	冥界の首飾り	アビリティダウナ
	アビスのかけら	アビリティダウナ
ディストレス	マグナタイトの结晶	メルセデスの角
	アビスのかけら	テンペスト
クラウ・ソラス	アビスのかけら	ディストレス

结果	素材1	素材2
クラック	マグナタイトのかけら	骨の首饰り
	アピスのかけら	パッドコンディシ
		ョン

结果	素材1	索材2
パッドコンディション	マグナタイトのかけら	クラック
	アビスのかけら	クラック
ア スクラッシュ	天然マグナタイト	ガルムの暗
	アビスのかけら	パッドコンディション
	アビスのかけら	サバイバル
サバイバル	天然マグナタイト	ア スクラッシュ
	アビスのかけら	ア スクラッシュ
スロウフィ ルド	上級マグナタイト	金ぴかのコア
	アビスのかけら	サバイバル
	アビスのかけら	グラビティフィ ルド
	アビスのかけら	ディスタンス+3
グラビティフィ ルド	上級マグナタイト	スロウフィ ルド
	アビスのかけら	スロウフィ ルド
ダルネスハート	高纯度マグナタイト	ゴルドの发飾り
	アビスのかけら	グラビティフィ ルド
	アビスのかけら	ブライトハート
ブライトハート	アメジストプローチ	ダルネスハート
	アビスのかけら	ダルネスハート
メテオ-ル	マグナタイトの結晶	ルチルクォーツ
	アビスのかけら	ブライトハート
マサク マヴディル	マグナ増帰装置い	メテオ ル
	アビスのかけら	メテオ ル

结果	素材 <sup>1</sup>	煮材2
ライトキュア	天然マグナタイト	激回复ポトル
ヒルキュア	高纯度マグナタイト	悪魔の蹄鉄
アビスのかけら	ライトキュア	
キュアハート	マグナタイトの結晶	愚者のメダル
	アビスのかけら	ヒルキュア
无垢なる悪い	アビスのかけら	キュアハート
托された心	アビスのかけら	フィジカル+3

结果	<b>素材1</b>	煮材2
AP回复+1	高纯度マグナタイト	ゴ レムのコア
AP回复+2	AP回复+1	アビスのかけら
リダクション	AP回复+1	金ぴかのコア
アタックレンジ+1	天然マグナタイト	<b>圣者のメダル</b>
	アビスのかけら	アタックレンジ+2
アタックレンジ+2	アタックレンジ+1	勇者のメダル
	アビスのかけら	アタックレンジ+1
	アビスのかけら	ディスタンス+3
アタックレンジ+3	アタックレンジ+2	アビスのかけら
ディスタンス+1	上級マグナタイト	煤光石
ディスタンス+?	ディスタンス+1	ベータコア
	アビスのかけら	ディスタンス+1
	アビスのかけら	ディスタンス+3
ディスタンス+3	ディスタンス+2	ファナティスト-ン
	アビスのかけら	ディスタンス+2
エスケ-ブ	マグナタイトのかけら	アルミのマスク
先制攻击	エスケ-ブ	トバースボタン
神速	高纯度マグナタイト	ディスタンス+2
	アビスのかけら	ディスタンス+2
ガ-ドポイント	ブリキのマスク	フィジカル+1
クリティカル	アタックレンジ+1	悪魔の爪
フィジカル+1	マグナタイトのかけら	ブッキのマスク
フィジカル+2	上级マグナタイト	アルミのマスク
	アビスのかけっ	フィジカル+1
フィジカル+3	高纯度マグナタイト	魔王のフォーク
	アビスのかけっ	<b>フィジカル+2</b>
アタックアップ	天然マグナタイト	パワ-ボトル
エレメントアツブ	天然マグネタイト	フォ-スポトル
アタックレジスト	天然マグナタイト	シールドボトル
エレメントレジスト	天然マグナタイト	ウォ ルボトル
ヒートレジスト	ウォールボトル	ヒートクラスター
コ ルトレジスト	ウォ ルボトル	アイスブリ ス
ヘブンスレジスト	ウォ ルボトル	サンダ スト ム

<b>结果</b>	索材1	索材2
グランドレジスト	ウォ ルボトル	クラック
スラッシュアタック	ニュ ロブラスト	ルビ の发饰り
ストライクアタック	クリアマインド	紫水晶のボタン
トラッシュアタック	バッドコンディション	骨の首飾り
アタックチェンジ	シルバーガントレフト	アタックアップ
プロパティチェンジ	ゴルトガントレット	エレメントアップ
背水の阵	アタックチェンジ	プロハティチェンジ
衰弱ガード	マグナタイトの结晶	ガルムの職
スロウガ ド	マグナタイトの结晶	フェンリルの瞳
恐怖ガド	マグナタイトの結晶	略にかがやく瞳
スタンガ ド	マグナタイトの结晶	赤くかがやく臓
奇迹のお守り	ロ ズクオ ツ	テンションアド
プロテクト	アタックアップ	アタックレジスト
ノーガ ドアタック	上級マグナタイト	プロデクト
アトリヒュ ション	エレメントアップ	エレメントレジスト
ナチュラルソイ	マグナタイトの結晶	チタンのマスク
オートリカバリー	悪鬼の心脏	ヒルキュア
起死回生	マグナタイトの結晶	苍白の爪
クリスタルアド	上級マグナタイト	真ちゅうのマスク
アディション	アビスのかけら	クリスタルアド
テンションアド	燃えさかる焰角	クリスタルアド
オバードズ	背水の阵	绯色の爪

	<b>素學學落</b>
444	
マグナタイトのかけら	ミミック
天然マグナタイト	_
上級マグナタイト	-
高纯度マグナタイト	でつかいミミック
マグナタイトの結晶	ガーゴイルの真祖、フルメタルゴーレム、す
	つごいミミック
アビスのかけら	ゴットリープ、フェルディナント、すつごい
	<b>ミミック、メルセデス</b>
小恶魔のフォーク	インプ
魔 モのフォーク	インプ
ルビーの发体り	アンゲリカ
エメラルドの发飾り	ブリギッタ
ゴールドの发飾り	カミラ
アメジストプローチ	カミラ
ゴーレムのコア	ゴーレム
マグナ増幅装置	ゴーレム
金ぴかのコア	フルメタルゴ-レム
マクナ増幅装置Ⅱ	フルメタルゴ-レム
紫水晶のボタン	ステッチ
黄水晶のホタン	ポピン
トバーズボタン	ボビン
红水晶のボタン	シャンブレー
ガ-ネットボタン	シャンブレー
ブリキのマスク	ブリキ兵
アルミのマスク	ブリキ曹长
真ちゅうのマスク	ブリキトルーバー
チタンのマスク	ブリキコマンダ
圣者のメダル	ゴットリ ブ、ミミック
勇者のメダル	でつかいミミック、フェルディナント
愚者のメダル	すっごいミミック
燐光石	ケルベロス
内燃机关アルファ	フギン
アルファコア	フギン
内燃机关ベ タ	ムニン
ベ タコア	ムニン
ロ ズクオ ツ	ルナティック
ルチルクオ ツ	ファナティック
ジルバーガントレット	ジルバーリッタ
ゴルトガントレット	ゴルトリッタ
ルナティソクスト ン	ルナティック
ファナティスト ン	ファナティック

-	
恶魔の蹄鉄	ナイトメア
骨の首饰り	ケルベロスパビ
冥界の首饰り	ケルベロス
绯色の爪	フェルディナント
苍白の爪	ゴットリ プ
グスタフの角	グスタフ
燃え盛る焰角	グスタフ
アウグストの角	アウグスト
<b>冻てつく冰角</b>	アウグスト
メルセデスの角	メルセデス
天龙のウロコ	メルセデス
悪鬼の爪	ガ ゴイルの尖兵
悪鬼の心脏	ガ ゴイルの斗士、ガ ゴイルの真祖

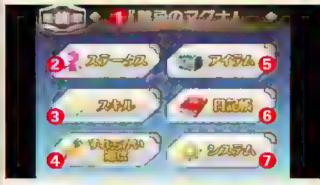
聖聖



进入澡堂区域后,调查左侧绿色的黑板,就能选择一种当前持有的沐浴剂消耗,使得队伍在下一次的外出战斗中(包括连续战斗)获得一种增益效果。沐浴剂可以在战斗中通过Sub任务奖励获得,也能够在商店进行购买,种类和效果请参考前文"消费道具"部分。注意洗澡后提升的效果种类和等级在相关分类中都是随机的,想要获得最高等级或特定的效果,需要用到S/L大法。另外如果部分角色好感度(ETR)达到3级以上,那么在入浴前的对话中会出现该角色的泳装造型,算是个小小的福利。

图。当前可前往的目的地会在世界地图的左侧列表中出现。自由战斗场景以绿色的光点表示,剧情战斗场景以红色的光点表示。选择自由战斗场景时,会出现该场景的下级区域选单,在说明文最后的【ステージレベル】里出现的数字,代表该区域出现的敌人的等级。一般来说,与高于队伍10级以内的敌人作战是最有效率的。当然越级20以上也不是不能打,就是会比较累,道具消耗也会变大。不过相对地,等级提升也会更快。

# C BARF O





进入该菜单后,可以选择一个角色查

看其详细的能力。A键为上屏能力值画面换页,X键为下屏技能列表说明切换,Y键为下屏技能列表说明切换。关

# 



于下屏的要素将会在后文"角色技能"部 分说明。让我们先来看看上屏角色能力的

说明(见下页)。

# 角国部分



### **《** 工作事件的等例》

在章节的特定时间段,玩家可以找到特定的精灵(头上有爱心标记)发展ETR事件。所有的ETR事件都是与对应的精灵两人一起完成一场特定的战斗,之后该精灵便会获得这次ETR事件所对应的ETR等级。而也只有完成过一次ETR事件的角色,才会开启"战意"(TENSION)槽,并能够使用奥义(战意的累积方法后文将会详细说明)。不过关于ETR有几个要点需要玩家记住:

1.ETR事件的等級和奥义的等級对应,但不向下兼容。例如完成了ア-デルハイト的3级 ETR事件,只能习得其3级奥义,并不包括1 级和2级奥义。

2 特定章节中可触发的ETR事件所对应的角色和等级都是固定的 且角色能力界面下的ETR等级永远只取最大值显示。

3.ETR事件等级总共分为1、2、3、MAX四个等级。只有当前周目的攻略角色才能达到MAX等级。MAX等级可开放对应的4级奥义。

以下是全角色的ETR事件触发时机和 事件等级列表(MAX等级在第12章。由玩

家从当前好感度最高的三人之一选择其一触 发):

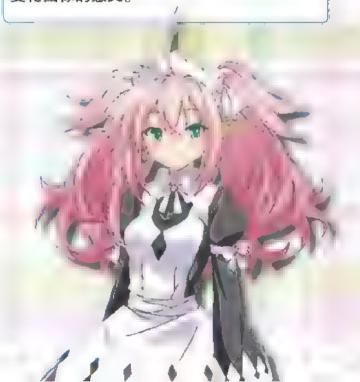
Ì	第4章	シャルロッテ(1)	ベアトリ・チェ (1)	
	第6章	シャルロッテ (2)	ベアトリチェ 2)	
	第7章	エルフリ デ (1)	ガブリエーレ〔1〕	
	第8章前半	ヘアトリチェ(3)	エルフリデ(2)	ガブリエ-レ(2)
	第8章后半	シャルロッテ (3)	1	-
	第9章前半	ディア ナ(1)	フランチェスカ(1)	
	第9章后半	エルノリーデ(3)	ガブリエ-レ(3)	アデルイト(1)
	第12章	ディア-ナ(2)	プランチェスカ(2)	ア-デルイト(2)
	章終起	ディア-ナ(3)	プランチェスカ(3)	アデルイト(3

#### **举始斜广**添雨

HP: 角色体力的当前值/最大值。当前值降至0时, 角色会进入"气绝"状态(也就是一般SLG中的被击破状态), 不过角色并不会从战场上消失, 仍然可以使用解除气绝状态的道具或复活魔法进行救助。

AP:行动值。除了移动和待机以外,任意行动都会消耗一定的AP值。其中通常攻击、使用道具、防御和奥义全部消耗1点,发动技能所消耗的AP值由技能本身决定。每当角色进入行动阶段时,AP值自动回复1点。当然也可以通过装备能力技能宝石和特定技能的效果来回复。

状态:状态发生变化时,其对应的图标就会出现在此处(在战斗中的简易能力界面下也可以看到)。由于战斗中只能看到图标,无法查阅图标的详细说明(按Home键查看游戏自带说明书除外),因此常见的几个极有影响力的异常状态图标,例如カース和スタン等尽量还是记住比较好。以下是全部状态变化图标的意义。





物理攻击力:由"斩"、"打"和"突"三个属性对敌人造成物理层面的伤害。

物理防御力: 承受"斩"、"打"和"突"三个属性攻击时所能减少的伤害。

属性攻击:由"天"、"地"、"热"和 "冷"四个属性对敌人造成魔法层面的伤害。 本作中所说的属性伤害一般是指这四种属性魔 法伤害,而不是指上面的"斩"、"打"和 "突"。

属性防御:承受"天"、"地"、"热"和 "冷"四个属性攻击时所能减少的伤害。

素早さ:速度。影响到角色的回合行动顺序。

クリティカル: 暴击值。数值越高,角色攻击 打出暴击的几率越高。本作中暴击伤害约为正 常伤害的1.2倍,并不算太显眼。

物理耐性:详细区分承受"斩"、"打"和 "突"三个属性攻击时各自所能减少的伤害。

属性耐性:详细区分承受"天"、"地"、

"热"和 "冷"四个属性攻击时各自所能减少的伤害。

ステ-タス异常耐性:详细分析受到附加状态异常的攻击时,陷入对应异常状态的几率。数值越高,陷入几率越小。

行动范围:表示角色移动时的可行动区域大小。

# 自己時能

该界面下可以装备、解除或替换技能 宝石。详细解说如下:



- 1 当前装备技能宝石
- 2 当前习得奥义
- 当前选择宝石的技能说明
- 角色技能容量的当前值/最大值
- 每色当前属性量

# 《楼框字石的分类与装备》

前文在"工作室"部分已经提到过,技能宝石总共分为泛用技能、固有技能和能力技能(アピリティ)三种。它们的区别如下:

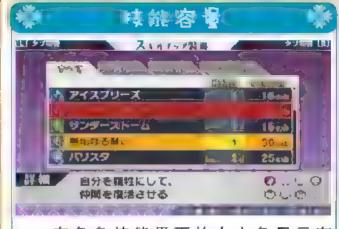
泛用技能:可以给复数角色装备的主动技能。 固有技能:只能给特定一个角色装备的主动 技能。

能力技能:可以给所有角色装备、且持续发挥效果的被动技能。

其中固有技能和能力技能都很好理解, 泛用技能则需要预先记住每个角色对应的可 装备属性。例如主人公就无法装备所有的热 属性泛用技能。而隶属于无属性的技能宝石 只有主人公固有技能和能力技能,因此不存 在泛用技能这样甄别角色的情况。以下是所 有角色的泛用技能属性对应表:

主人公	0	0	×	ж
シャルロッテ	×	0	0	x
ノランチェスカ	×	0	0	х
ベアトリーチェ		х	×	0
ア デルハイト	C	х	×	C
エルフリーデ	0	ж	0	х
ガブリエ-レ	х	×	0	(
ディアーナ	×	0	×	0

但是,并不是说只要对应了角色属性,就能无限制地装备宝石。一个角色可装备的宝石数量,还对应另外两个因素:一是宝石的装备栏,每个角色最多只能装备16个宝石;二是角色的技能容量,下文详细解说。



在角色技能界面的右上角显示有 "MEMORY" 一项指数,这就表示了每个角色的技能容量。右侧的最大值表示该角色最多能装备的技能容量值,而左侧的当前值则表示当前所装备技能宝石的容量总和值。每个技能宝石的容量值都会显示在选择界面表格的最右侧,单位为 "exb"。也就是说,只有在不超出角色技能容量最大值的前提不,才能自由组合技能容量最大值的前提不,才能自由组合技能。由于本作中越是强力的技能宝石,其容量值越高的角色,就能装备越多的强力技能,自然战斗力也越能提升。不过角色的最大技能容量值会随着等级而提升,因此只要肯练级,就算是容量偏小的角色,最终也能装上复数的强大技能宝石。

# E.A.

奥义是独立于技能宝石之外的必杀技。 不受技能容量影响,不可拆卸,不能在商店 购买和合成,只能通过完成ETR事件来获得 对应等级的招式。每个角色都有四个横向排 列的奥义栏,未习得的奥义所对应的奥义栏 是空着的,习得的奥义栏中就会出现奥义宝 石,代表玩家可以发动该奥义。奥义的发动 AP值固定为1。注意一周目时,第四个奥义 只有攻略角色才能习得。

奥义发动除了消耗AP以外,还会消耗战斗中累积的战意。除了使用特定技能提升外,每击倒一个敌单位,攻击角色的战意就会提升10点。消耗100点战意可以发动1级奥义,消耗200点战意可以发动2级奥义,以此类推。战意的最高累积值等同于当前角色所能使用最大等级奥义所对应的战意消耗值。

## 4 属性相性与属性量

属性攻击分为"天"、"地"、"热"和"冷"四种属性,四种属性之间的有着矢量相性,为"天>热/冷>地>天",而"冷"和"热"还互相克制。举个例子,当地属性的技能攻击天属性的角色时,该角色就会受到原本地属性技能的伤害+属性克制的提升伤害。这在面对BOSS时十分危险,特别是脆皮的角色一定要多多注意。而"无"属性则独立于三界之外,受到任何属性的攻击都不会使伤害发生变动。

那么天生热属性的角色遇到天属性的敌人是不是就注定不利呢?其实并非如此。角色的属性并非一成不变,而是由角色所装备技能宝石的属性量来决定的。在角色技能界面可以看到,每个技能宝石的右下角都有一个数字,当装备该宝石时,该宝石对应技能属性量就会加上该宝石的数值。最终某个属性量的数值最高,该角色就会成为对应的属性。但当所有属性量都不足5时,该角色就会强制变为无属性。

# 

点击区域菜单的"邂逅通信",即可来到シュガー的农田。这个地方可以根据玩家邂逅通信遇到的玩家数量来获得对应数量的道具。邂逅通信遇到的玩家

并不需要同时在玩本作,只要遇到后,这个农田就会自动播种,然后在一段时间之后收成道具。当然无论怎么看,这都像是在最后匆忙加上去的系统,因为不管剧情进展如何,不管天气如何,只要点下这个按钮,玩家瞬间移动到的这个农田永远都是晴朗的……

# 野具一盟

该界面下可以浏览目前所有已经获得的道具。当然这个界面本身没什么好说的,不妨借地来介绍一下本作的道具交换系统。

## 道具吹唤

在章节中可以自由活动的时候,与特定的角色多次对话,会被询问要不要用特定的道具与他进行交换,这就是本作的道具交换系统。通常来说,道具交换都会得到一些当前章节尚无法获得的珍贵道具。而更难能可贵的是,这些道具通常都是下一章节所需的交换道具。因此从第一章开始坚持不懈地进行交换的话,到后期就会得到一些情况不能一概而论,小编将其记叙在下文的表格中。接下来大家就来一起看看目前已知所有道具交换的详情吧。

		第3章 大切な客。	
シャルロッテ	衰弱回気ボトル	ルビーの发飾り	-
ベアトリーチェ	回复ボトル	名汤の素 硫酸盐泉	-
75 F	ブリキのマスク	自然治療ボトル	
シャルロッテ	ヒンクの木の突	托された心	2周目以后,隐藏奖章达成条件
ベアトリーチェ	ヒスイのブロ-チ	アタックレンジ+3	2周目以后
バート	思者のメダル	AP回复+2	2周目以后
		第4章 恶梦	
		第次	
シャルロッテ	名汤の変 硫酸盐泉	ユグド ラシルの泪	一起出门的角色无法交换
ベアトリーチェ	ルビーの发饰り	名汤の叢: 含铁泉	起出门的角色无法交换
		第次	
エルフリーデ	自然治療ボトル	マグナタイトのかけら	-
バート	ユグドラシルの泪	ナゾのカブセル	-
		第6章 終わる日常	₩.
		第次	
イングリッド	自然治愈ポトル	<b>製石のネックレス</b>	-
マクレガン	マグナタイトのかけら	コハクの作幹	-
		第二次	
シャルロッテ	マグナタイトのかけら	天然マグナタイト	MA .
ベアトリーチェ	ナソのカブセル	ステ-タス全回复	如果不保留到最终章而是在这里交换棒的话, "无垢なる』 い"以及其对应奖章就只能通过合成来获得

7			1.1
	4242 AH 6		7 - 7
エルフリ デ	名汤の汤: 含铁泉	完全回复ボトル	
	In the same	第7章 アルテミ	7
シャルロッテ	ステ タス全回复	黄水晶のボタン	<b>***</b>
ベアトリチェ	完全回复ポトル	グスタフの角	* 1
75-}	天然マグナタイト	上級マクナタイト	- N
		第8章 神と世界と、	人々と
		第一次	
シャルロッテ	紫石のネックレス	プロテイントリンク	
ベアトリーチェ	コハクの福轮	传说の矛	
エルフリ デ	グスタフの角	重力弹Lv2	
ガブリエ レ	黄水晶のボタン	エメラルドの发饰り	
バト	上級マグナタイト	高纯度マグナタイト	
		第一次	
ディア ナ	传说の矛	空の药きょう	
フランチェスカ	プロテイント リンク	赤いブロ チ	- 4
ベアトリ チェ	重力弹Lv2	激回复ポトル	
ガブリエ レ	高纯度マグナタイト	勇者のメダル	
		第9章 しあわせか	<del>*</del> (
	1000	第次	
カブガブリエ レ	激回費ポトル	幻の回复ボトル	
シャルロッテ	勇者のメダル	マグナタイトの結晶	
エルフリ デ	空の药きょう	超反动パワ ポ ル	
ア デルハイト	赤いブロ チ	传说の盾	
ベアトリーチェ	ジルントレット	内燃机关アルファ	没有从上周目継承累材 "ジルバーガントレット" 的话, 3 的第一战是惟一获得该素材的机会
		第二次	
ベアトリ チェ	マグナタイトの結晶	クラウ・ソラス	
ディア ナ	传说の盾	ヒスイのブロ チ	
フランチェスカ	超反动パワ ポ ル	ビンクの木の实	
パート	内燃机关アルクア	アディション	-
シャルロッテ	幻の回复ボトル	アピスのかけら	
		最終章 禁忌のマ	ヴナ
エルノリーデ	アピスのかけら	恩者のメダル	-
75. k	ナソのカブセル	九垢なる愿い	<b>隐藏奖章</b> 选成条件

## 

进入后会有两个下级选项 "ETRコレ クション"和 "アチ-ブメント",分別是 "ETR事件合集"和 "奖章"。

# **\* 正元事明合法 \***



目前为止触发过的所有ETR事件都会保存在这个合集之中。在该界面下选择已经亮起的事件,就能随时回顾该事件(当然战斗不用重复进行)。不过要注意的是,一旦开始回顾事件,在播放完毕之前都是无法退出的。ETR事件也是继承要素之一。

# **李章**

成就系统,记录玩家在本作中达成的一些特殊成绩。当游戏过程中完成条件时,上屏右下角就会弹出对应的信息。玩家也可以于自由行动时,在该界面下查看目前已经获得的所有奖章。列表中奖章名称前带有☆符号的,就是已经获得的奖章。而除了最后三个隐藏奖章外,其余奖章都有写明达成条件。

暴れん坊	吹飞达成10连击
豪杰	吹飞达成20连击
狮子蜜迅	吹飞达成30连击
100人斩り	吹飞100个敌人
剑豪	吹飞500个敌人
<b>動</b> 墨	吹飞1000个敌人
ちょっと寄り道	初次完成Sub任务
寄り道好き	完成Sub任务10次
寄道王	完成全部Sub任务
ボマ	用战场上的炸药桶吹飞100个敌人
愈しの女神	用战场上的回复水晶回复10次
表高表	收集100万水晶(金钱)
心配性	特有回复药99个
みならい职人	初次合成道具
いつばし取人	合成10个道具
合成マスタ	合成50个ア道具
畑はじめました	初次在邂逅通信农田收获道具

收获祭	<b>谷選逅通信农田收获10个道具</b>
わらしべ长者	进行道具交换
酸し出すフェロモン	完成1个角色的全部ETR事件
ETRコレクタ	完成4个角色的全部ETR事件
みんなのねがい	获得技能宝石"无垢なる愿い"
托された心	获得教能宝石"托された心"
狂气に打ち胜つ	<b>赤倒狂气に支配されしもの(最終</b>
	BOSS)

# 国金银冠

在该界面下可以存档、读档、选项设定和返回标题界面。选项设定中可以调节背景音乐、音效和语音的大小, 文本信息速度和记录战斗中上次选择的指令。



# 绝成逐



自由战斗之前,又或是战斗之中按下中断菜单中的"编成画面からやり直す"选项,都可以转移到该界面,在该画面下可以选择参与这次战斗的角色。每场战斗最多只能出场4名角色,用光标选到角色上,按下A键出现"SET"字样即代表已经选择。角色一开始就是"SET"状态,且带有锁型图标的角色,代表本战的强制出战角色。编成画面下可以按下Y键进行技能宝石的装备,还可以按下L/R键进入商店界面购买、贩卖道具,不过无法进行道具合成。

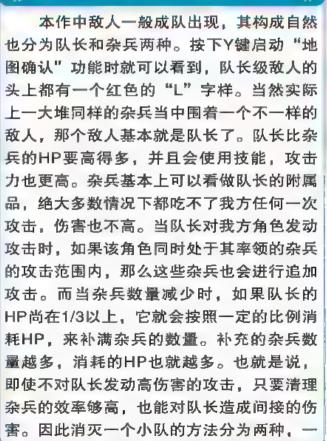


# 



- 1 敌人
- 2 AP 点数
- 3 当前选择行动
- 所持水晶(金銭)
- 6 指令菜单
- 6 移动范围
- 7 行动效果范围
- 6 行动顺序

## 敌人的构成



种是直接用单体高伤害的招式攻击队长,只要击破队长,杂兵就不会增加;另一种是高效率地清理所有杂兵,逼迫队长每回合消耗大量的HP进行召唤。当然实战中能够双管齐下是最有效率的。

#### 吹飞&追击

### 梅令菜单

在我方行动时按下X键即可调出指令菜单。上方的五个指令从左到右依次是"道具"、"技能"、"通常攻击"、"防御"和"待机"。

道具:使用或投掷道具。值得一提的是,本作中道具附加异常状态的成功率是100%。 另外素材也能当做道具使用。

技能:选择发动技能。

通常攻击:发动依存于物理攻击力的物理 攻击。

防御:将防御期间所受到的伤害降低一半。 待机:不消耗AP结束当前回合。在移动界面 下直接按下L键也可以执行该指令。

## · 冷冰& 可动物果 鬱 图 · 谦

在我方角色行动时, 地图上淡蓝色的光圈, 就是该角色能够移动的范围。而红色或绿色的范围, 则是该角色当前选择的行动, 其效果发生作用的范围。红色代表攻击行动, 绿色代表回复、辅助行动。敌方的移动

范围可以通过按下Y键的地图确认来视认, 而敌方的行动效果范围无法得知,只能根据 经验来估算。关于移动与行动效果范围的应 用有以下几个要点:

1 单位之间无法穿越,因此即使移动范围够,也有可能被拦住去路,在排兵布阵时一定要注意。

2 移动时按住R键不放可以固定角色位置, 此时左滑杆的效果变为调整行动效果范围的 角度。这样可以对攻击的角度进行微调,以 便达到最佳效果。

3.角色发动攻击行动时,与攻击目标之间不能有地形障碍,否则攻击将不会奏效。因此即使看到敌人处于攻击效果范围内,也要注意观察是不是真的能打到(着重看敌人身上有没有闪红、出现血槽)。

## 🐐 炸药桶各回复水品 🔋

在某些关卡中会出现这两种战场道具。 炸药桶在遭到攻击后,会在周围一块范围内引 发爆炸,造成无视防御的固定伤害:回复水晶

在色会攻复方会失这具更遭的无击,攻从。两,加到攻视者而击战熟种能够,此致进遭时场练战让战,加强的强行到,上应场战战,对回敌则消用道斗



▲炸药桶



▲回复水晶

# 學顯調學

在我方行动时按下Start/Select键,即可在下屏调出中断菜单。

胜利条件/败北条件:显示当前关卡的胜败条件。其中某些关卡还有Sub任务,达成之后可以获得额外的奖励。

编成画面からやり直す: 退回编成画面,已 经获得的道具和经验值将会全部丢失。

中断セ-ブ:中断存档,保留战斗的进度。 读取中断存档后,存档并不会消失,因此可 以利用这一点来刷取敌人掉落的稀有素材。 オプション:进行各种系统设定。同日常部 分区域菜单下的"系统设定"。

撤退:从战场撤离。注意撤退时会保留之前 获得的所有道具和经验值,因此见好就收也 是不错的选择。

# 流程攻略。

从标题画面按下 "NEW GAME" 后, 首先要决定主人公和旅馆的名称。主人公名 默认为卢库斯 (ルクス), 旅馆名默认为法 米利埃 (ファミーリエ), 当然这些要素并 不会对游戏进程产生实际影响。

序章为全自动进行,卢库斯与精灵夏露 洛特(シャルロッテ)相遇后,播放片头动 画,然后进入第1章,游戏正式开始。

※在游戏过程中启动"Milverse"有可能导致游戏死机,目前尚未修复,请玩家不要贸然尝试。

# (八维水头水 ())

※本文将"继承要素"部分写在前面,让玩家 在攻略过程中培养角色可以有的放矢。

通关之后系统会要求玩家保存一个通关存档。读取该存档后,首先会要求玩家继承N个角色的数据(N=通关周目次数+1,例如二周目继承一周目存档就是2个角色,三周目时就是3个角色)。继承角色的数据包括角色等级和其装备的技能宝石。考虑到角色加入的顺序,一周目重点培养、并在二周目继承卢库斯和夏露洛特是最佳的选择。之后若是想要多周目游戏,培养、攻略角色的顺序按照其加入队伍的顺序来,是最为方便的。

选定继承角色之后,系统会要求玩家 选择5个种类的道具,本周目将完全继承该 5种道具的个数。个人建议优先选择钱买不 到的高级稀有素材和宝石(有"アビスのか けら"、"キュアハート"和"フィジカル +3"的话优先选择,它们是达成特定奖章的 合成材料),以及加快战斗节奏的重要技能 宝石(例如AP回复)。以上两项选择完毕后 即可正常开始游戏了。

当然除了以上要素以外,多周目游戏还

会继承全员的ETR等级、ETR事件后习得的奥义、所持金钱、奖章达成进度和道具交换达成度。其中道具交换在之前周目中进行过的同一种交换,将不会再出现在下周目之中。

# 

# 国祭部份

1.从自己的房间出来,进入2楼右侧蓝 色房间触发剧情。

2.开放道具买卖系统、主线推进系统、 ETR系统和澡堂系统。与大厅的夏露洛特和 巴托(バート)对话,夏露洛特成为同伴。

3.艾美莉亚(アメリア)登场。剧情 之后与大厅的夏露洛特对话,自动进入战 斗部分。

# 经的设置

#### アメリアの 云へむかえ!

前往アメリア身边!	アメリア死亡
Sub 全灭敌人!	我方全灭
STATISTICS.	
THE RESIDENCE	THE RESIDENCE OF
BARBOTT MARK	
skanah me	
BUATHARES	
	-
1 1	
1	-0
The state of the s	19
7 4) 2 3	4.1
	76 = 0 = 1

#### アメリアを脱出させる!

让アメリア逃离・	アメリア死亡
Sub 全灭敌人!	我方全灭

《会同时一拥而上,足以让玩家各个击破。

.....

进入第2章。

# (净3年人切了各人)

敌を全て倒せ!・2

我方全灭

THE RESIDENCE

# 

1.在梦境中从自己的房间出来触发剧 情。剧情之后精灵贝阿特利切(ベアトリー チェ)成为同伴,自动进入战斗部分。

(7) 第2字 和 (7) 株 (7)

# 建铁铁型

全灰敌人!

#### 敌を全て倒せ!・1

我方全灭

AND RESIDENCE OF THE PERSON NAMED IN
STREET, STREET, STREET, ST.
CARROLINA STREET
LEGISLA PROPERTY BY
RESIDENCE OF THE PERSON NAMED IN
THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 IN COLUMN 2 IN CO.
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH
The second secon
A ST BY SER THE ST C
+50

# 

束后触发剧情。进入第3章。

1.从自己的房间出来触发剧情。

2. 道县交换系统和邂逅通信系统开放。 与旅馆大厅的全员对话、交换一下道具。注 意通过道具交换获得的道具大都是当前无法 获得的道具,且能够通过下一章的交换获得 更好的道具, 千万不要随便处理掉。此时离 开旅馆进入世界地图会开放自由战斗系统, 可以前往"アメリアの农园" 练级。

※注意上周目与艾美莉亚在本章进行过道具 交换的话,次周目艾美莉亚会提出要玩家 用"ピンクの木の实"来交換"托された 心", 交换后即可解除一个隐藏奖章。"ピ ンクの木の实"要在第9章时找フランチェ スカ用道具交換系统来获得。( 当然 "托さ れた心"也可以用道具来合成。)

3.任意时机回到旅馆1楼自己的房间 中、会出现选项。选择"トリーチェを待 つ"即可触发主线剧情。之后离开房间回到 大厅发生剧情,选择"いく"即可前往"レ イクリスタルの洞窟"触发战斗。(选择 "少し准备したい"的情况下,之后回到大 厅与夏露洛特对话可推进剧情。或是从世界 地图上直接前往 "レイクリスタルの洞窟" 也可。)

# 這樣既却

#### 敌を全て倒せ!・1

破坏全部ジェネレーター!	我方全灭
Sub 全灭敌人	_

的卢摩斯去《当然也要适度》,

BARRIOT --

#### 謎の男を倒せ!・1

击倒神秘男性!	我方全灭

### 謎の男を倒せ!・2

ı	击倒神秘男性!	我方全灭
ш.		

击技能,所以无所谓。

# #4\$ &\$ O

# 自崇館份

1.剧情中出现选项,选择第一项"シャル"是与夏露洛特同行,选择第二项"トリーチェ"则是与贝阿特利切同行。不过要注意的是,选择同行的角色本章无法进行道具交换。确定同行人选后,在大厅与其对话、选择出发即可发展剧情。不过在那之前,自由战斗中更新了"アルデン草原",可以先去试着打一下。

2.本攻略选择提升夏露洛特的好感度。 在旅馆大厅与夏露洛特对话推动剧情来到 "エレナム中央广场", 剧情之后艾尔菲丽 德(エルフリーデ)成为同伴。

3.离开房间后,合成系统和ETR系统开放(合成机器也可以进行道具的买卖)。完成道具交换后,(注意本章找巴托交换到的"ナソのカプセル"在下一章会被贝阿特利切提出交换要求,但请一定一直保留至最终章,这是解开成就的一项关键道具。)进入2楼的房间,可以选择夏露洛特和贝阿特利切两人之一触发ETR事件,提升好感度。两人都是1级事件,本攻略在此选择夏露洛特发展ETR事件。对话后强制突入ETR战斗。战斗结束后习得卢库斯和夏露洛特的奥义。(如果选择贝阿特利切发展ETR事件,则习得她的奥义。)

# FROMPS · PERMITE

### 敌を全て倒せ!

全灭敌人!	我方全灭

# **国需的价**

4.与大厅的全员对话完毕即可触发剧情。接下来的选项选择"准备OK!"就会直接进入战斗部分。不过建议先选择第二项,去澡堂洗个澡,提升一下能力,能让接下来的战斗轻松一下。

# 這銀戲型

### バードの元へ向かえ!

前往パード身边	パード死亡
Sub 全灭敌人!	我方全灭

THE PERSON NAMED IN COLUMN

豆鍋既到

### コ-レムを倒せ!

................

击倒ゴーレム!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	
	A BARBARA
BEST AND REAL	THE RESERVE
	CALCULATION PROPERTY.
STATISTICS.	THE R. P. LEWIS CO., LANS.
	****

# 国常勤份

5.前往旅馆2楼蓝色房间,剧情后进入 第5章。



# **国器剪**份

1.从自己的房间出来触发剧情。选择第 一项"大丈夫、行こう"就会直接突入战

# ガ-ゴイルの尖兵を倒せ!

选择"エレナム"即可发展主线。

斗。不过此时强烈建议先选择第二项"少し 时间をくれ",去洗澡增加能力,以及购买 道具"衰弱ボトル"和"恐怖药",这两

种道具是对付强力敌人的重宝。另外还可以进行一下自由战斗(自由战斗中更新了"レイクリスタルの洞窟"和"エレナム街道")。全部处理完后,从世界地图中直接

击倒ガーゴイルの尖兵!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	-

18082 打起来觉得吃力的话 不 策弱ポトル 给它 这家伙会掉落

### ガ-コイルの斗士を倒せ!

	-1
	Table 1
击倒ガーゴイルの斗土!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	-
	THE PERSON NAMED IN
	STREET, SQUARE, SQUARE
AL RESIDENCE IN	
The second second	-
	The second second
CAMBOO MA	AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF
7	and the second
	12-14
All ville	
	THE RESERVE
ヨヴパルト	A Page
あの比称と思え	
李鹏, 二二二二	¥ ****
21	

# C第6年格拉名图第9

# 自崇動份

1.与旅馆内的三个精灵、艾美莉亚和巴托对话后,返回自己的房间即可触发剧情。此前可以先去合成机器那里购买刚刚开放的技能宝石,特别是要给男主角买上"ヒールライト"和"リフレッシュライト",让其专职后卫的工作,这样一来队伍基本上就不会遭到全灭了。有余钱的话,建议买下夏露洛特的"奋斗一发",每次可以提升周围同伴的50战意,卢库斯的战意基本上就靠这招来提升了。自由战斗也开放了新的地图"エレナム近郊",不过不妨等完成了本章的ETR再去刷。另外记得本章还可以找两个其他村民进行道具交换。

2.离开旅馆来到院子里触发剧情。此前可以先找夏露洛特和艾尔菲丽德完成道具交换。记得不要找贝阿特利切交换,得把"ナ ゾのカプセル"留到最终章。剧情中出现的 选项选择第一项"もちろんです"。

3.本章夏露洛特和贝阿特利切都有ETR 事件,去对应的房间中与她们谈话即可触 发。两人都是2级事件,而为了保证两人都 有奥义放,本攻略在此选择触发贝阿特利切 的ETR事件。触发之前可以先去合成机器那 里合成或买些宝石强化一下她。

# 医现代型。今日中小年至

### 敌を全て倒せ!

全灭敌人!	我方全灭

----

能。就毫无难度可含了

# 自需部份

4.剧情后的选项选择第一项 "うん。行ってくる!" 就会直接触发战斗。老规矩先 选第二项、然后打打自由战斗、整备道具。 泡个澡提升能力后再前往"トレンス新岛" 触发三连战。战斗结束后新的精灵加布丽叶 (ガブリエ-レ)成为同伴。

# 主线战争

### 謎の少女を救出せよ!

ı		
۱	枚出謎の少女リ	我方全灭

Example result to the

----

#### ガーゴイルの斗士を倒せ!

	A PROPERTY OF THE PARTY OF THE
告倒ガーゴイルの斗士	我方全灭
Sub.全灭敌人!	



### コットリープを倒せ!

۱		
I	击倒ゴットリ ブロ	我方全灭
]	Sub 全灭敌人 <sup>1</sup>	

----

\_\_\_\_\_\_\_

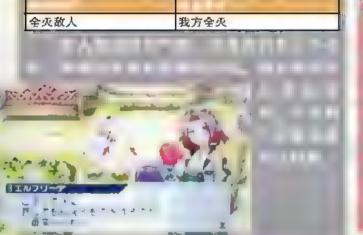
# (第2年アルテミング)

# **国崇**密价

1.一开始是艾尔菲丽德和加布丽叶的1 级ETR事件。至此队伍中的角色已经超过5 人,需要考虑登场角色的名额了,本周目不 想让其上场的角色完全不用培养,ETR事件 也建议集中在确定登场的角色上,特别是本 周目打算攻略的角色一定要重点培养。新加 入的加布丽叶移动能力和速度都极高,但攻 击防御方面并不出色,属于辅助机动型角 色,建议给她装个远程的法术打游击,而且 不要和同样法术系的贝阿特利切同时上场。 自由战斗开放"トレンス新岛"和"ナウタ 新岛",有兴趣的玩家可以去挑战一下。本 攻略选择触发艾尔菲丽德的ETR事件。

# ELBRIS · ENJU-

#### 敌を全て倒せ!



## 3 崇動份

2.ETR战斗结束后自动触发剧情,准备与加布丽叶一起前往洞窟。选择第二项先做一些准备,装备魔法强化加布丽叶的战斗力,以及洗澡提升物理防御力或是HP。完成后与旅馆大厅的加布丽叶对话即可直接出发。剧情后来到"地下实验施设",遇到格巴鲁特、精灵蒂亚娜(ディアーナ)、弗兰切斯卡(フランチェスカ)和奥德璐海托(アーデルハイト)。此时突入三连战。

# 這樣既到

## フラン、ア-テを弱らせる!・1

削弱フラン	ン和ア-デ!	我方:	全灭	
	-			
	-	4	_	
			-	

#### フラン、ア-デを弱らせる!・2

削弱フラン和ア デ	我方全灭
	后强制结束。

### フラン、ア-テを弱らせる!・3

	削弱フラン和ア デリ	我方全灭
1	破坏全部ジェネレーター!	_
	-	

# 第8章种上世界上 人会是

A STREET WATER CO., Name of Street, or other December of Street, or other

Marie Committee of the Committee of the

# 国籍會份

1.之前收集的 "ゴーレムのコア" 終于 能用上了! 利用道具交換, 找巴托用 "上 级マグナタイト" (没有的话, 可以在商 店购买, 价值22000元的土豪素材) 換到 "高纯度マグナタイト", 再将 "高纯度 マグナタイト"与 "ゴーレムのコア"合 成, 即可得到 "AP回复+1"的宝石! 这玩 2.完成上述准备后,前往庭院与格巴鲁特对话,选择"ああ、阗かせてくれ"即可触发剧情。

- 3.与大厅的全员对话触发剧情。
- 4.格巴鲁特讲解真相之后,再次与大厅 内全员对话,然后与格巴鲁特对话,选择 "はい"。
- 5.剧情之后再次来到庭院与格巴鲁特 对话。
- 6.从房间里出来后,可以从贝阿特利切、艾尔菲丽德和加布丽叶三人中选择一名发展ETR事件。贝阿特利切是3级事件,后两者则是2级事件。本攻略选择贝阿特利切触发事件。

# 医原说到。今日中间中国。

#### 敌を全て倒せ!

全灭敌人	我方全灭

敌人只有三个小队,而且其中两个还是

# 医顶部。今月十月年至。8

-- ...

### 敌を全て倒せ!

	全灭敌人	我方全灭
ш		

# 国崇鲸份

7.接下来到庭院找夏露洛特触发ETR3 级事件。

THE RESERVE AND DESCRIPTIONS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO PERSONS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO PERSONS IN COLUMN TWO PERSO

A RESIDENCE TO SECURE THE

# 三。哈哈(阿)(今里。[]

#### 敌を全て倒せ!

ľ		
4	全灭敌人	我方全灭

# S. Shoones of Figures

### グスタフを倒せ!

击倒グスタフ!	我方全炎

1101

AND DESCRIPTION OF THE PERSON

# 回辩剪价

and the same of

8.夏露洛特ETR事件结束后,找大厅的蒂亚娜对话,选择"ああ、行こう"即可进入主线战斗。当然事先做好该做的准备。进入"中央政府岛"后的选项无论选哪个都可以。

#### 敌を全て倒せ!

		$\neg$
击倒ジルバーリッター!	我方全災	7
Sub 全灭敌人!	-	

从本天开始,杂兵敌人烧然一新。个个都

ア-テを弱らせる!

1		
ı	削弱アーデ!	我方全灭
Ì	Sub 破坏全部ジェネレーター!	

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE

第9年 [ 多力电力之》

# 自需節份

\_\_\_\_

1.本章没有剧情战斗,只有两次ETR事件。自由战斗中"アルデン草原"、"エレナム近郊"和"トレンス新岛"都更新了新的关卡。新加入的奥德璐海托是速度极慢,但防御力极高的肉盾型角色,而她的攻击范围也相当大。利用她几乎必定最后行动的特点,可以对已经排好阵型的敌兵进行毁灭性的打击。因此刷钱的宝石"クリスタルアド"非常适合装在她身上。至此所有同伴已经全部加入。另外从本章开始,商店中开始出售合成"AP回复+1"所必需的素材"高纯度マグナタイト",价

格为30000。自由战斗中的でつかいミミック 也会掉落该索材,可以刷到以后立刻撤退。 一开始离开自己的房间即可触发剧情。剧情 结束后蒂亚娜与弗兰切斯卡有1级的ETR事件,其他人可以进行道具交换。本攻略选择发 展弗兰切斯卡的ETR事件,在2楼左侧红色房 间中可找到她,选择"话しかける"可触发。

# ETREE 0 77275200

#### 敌を全て倒せ!

I		
	全灭敌人	我方全灭

国攻击魔法 利用他

# 自需的价

2.晚上是第二次ETR事件,在艾尔菲丽德、加布丽叶和奥德璐海托之间选择。前两者是3级事件,奥德璐海托是1级事件。其他角色则可以进行道具交换。本攻略选择奥德璐海托的ETR事件。

# d pomisor o legions

#### 敌を全て倒せ!

597.22	
全灭敌人)	我方全灭

----

# 自绕部份

3.ETR战斗结束后自动进入喜闻乐见的 偷窥剧情,中途还会像模像样地出现选项, 按照"当然だ、同士バート"→"ものおと たてずに"→"そろそろ てったい"的选 项选择,就可以毫发无伤地欣赏到CG。

# JC第10年推办的1000

# 自然部份

1.从本章到第12章为止都没有道具交换。离开自己的房间,到大厅调查桌上的信,然后前往庭院即可触发剧情。不过在这之前建议先洗个澡,因为接下来就是剧情二连战了。另外需要合成的东西也要全部搞定,因为到12章为止也无法进行合成了。

# 三部部割

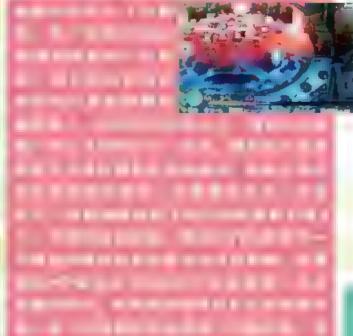
#### 最深部を目指せ!

	向最深处前进	我方全灭
i	Sub 全灭敌人!	-
IIi		

酬是「マグナタイトの結晶"

#### サリナを弱らせる!

削弱サリナ!	我方全灭
Sub 破坏全部ジェネレ・ター!	4
The second second	**************************************
SERVICE OF THE PERSON	



# COBIL ELECT

# 国特部价

1.剧情章节,没有战斗。剧情中会出现多次选项。即使选错也可以重选,不用太过在意。正确的选择顺序为"あたりまえだ"→"违う、仆は牺牲なんかじゃない!"→"一人だけの力じゃない"→"强さだけが力じゃない"→"みんなで、笑える日を迎えること"→"违う"→"それで、皆と笑えるならば"。

# 第12年本广北的未来

# 国祭館份

1.据点从旅馆转移到野营地。从右下角出去可以进入大地图,自由战斗追加了"ヘルト前线基地"和"アルデン洞窟"两个地区,而"レイクリスタルの洞窟"和"ナウタ新岛"也追加了新的关卡。其中"ヘルト前线基地"是练级用关卡,里面的敌人等级极高,初次挑战时至少保证出战人员等级在40以上,而且卢库斯必须要装备有"AP回复+1"。本章蒂亚娜、弗兰切斯卡和奥德璐海托三人有2级ETR事件,本攻略选择奥德璐海托触发。

# ্ ব ১০১১ ইন্ডিপ্রেড

#### 敌を全て倒せ

全灭敌人!		我方全灭			
	100		-		
	177	110			
				70	

# 回缀的份

2.ETR事件结束后会出现选项,选择 "出击しよう"就会自动进入主线剧情4连 战。选择"いや、まだ准备をしないと"则 可以留下来进一步准备,之后再与奥德璐海 托对话即可出发。但老实说,既不能洗澡也 不能购物,除了打自由战斗练级以外还真不 知道有什么好准备的,还是直接上吧。

# 定组织却

#### 最深部を目指せ!

ni mi	2,	
ŀ	向最深处前进!	我方全灭
(I)	Sub 全灭敌人!	
l		

same - insanchire sa

STATE OF STREET

### 亲卫 み长を倒せ!

ĺ		***
ı	击倒亲卫队长!	我方全灭
Ì	Sub.全灭敌人!	

TO DE COMPANIE

难缠的全色队长ゴルや ダ 还会发动大 范围的全员1000多伤害的剥围技 要随时注 意队员的血量。

### (フェルディナントを倒せ!

ĺ		
H	击倒フェルディナント!	我方全灭
B	Sub.全灭敌人!	

# 国常部份

3.战斗结束后有一个存档和整备的机会,然后跟奥德璐海托对话,选择"大丈夫。行こう"即可进入最上层。接下来的剧情选项中任意选择,然后会出现三名好感度最高的精灵的名字。这里的选择会决定本周目的结局人选,请选择想要攻略的对象的名字。根据玩家选择的精灵不同,接下来的动画和剧情会有所区别,卢库斯与该对象的ETR等级也会提升至MAX,然后就触发本章的最后一战,刚才选到的精灵也会强制出战。

# 是銀銀型

### カイザを倒せ!

击倒カイザ-!		我方全灭		
	七准备至少?	3 34	恐怖药	
	2010			
				m.
			11111	



# 承答字券及ので文字

# 自特的价

1.据点回到旅馆。自由战斗追加了 "野营地",而"アメリアの农园"和 "ヘルト前线基地"也追加了新的关卡,可以打打看,提升一下主力队伍的等级, 为通关继承做准备。准备好了之后,可以 在蒂亚娜、弗兰切斯卡和奥德璐海托三人 中择一触发最后的3级ETR事件,本攻略选 择奥德璐海托触发。至此,奥德璐海托的 所有ETR事件全部触发完毕。

#### 敌を全て倒せ!

全灭敌人	我方全灭

----

\_ .....

# 自祭館份

2.剧情之后第二天起床, 先来到大厅与巴托对话, 用道具交换的"ナゾのカプセル"换到"无垢なる愿い", 可以解除一个隐藏奖章。(当然"无垢なる愿い"也可以用道具来合成。)另一个道具来合成。)另一个道具来合成。)另一个道具来合成。) 另一个道具来合成。) 另一个道具来创红色房间内的艾尔德, 用"アビスのかけら"换到"愚对人"。然后去洗澡(最好别是将第0人子,以及自由战斗练级,特别是将第5、6名主力的等级稍微提高一些。另外把想要合成的东西全部合成,因为接形需要进入主线的最终二连战了。全部搞定之后, 回到自己的房间, 调查右侧桌上的张,选择"はい"即可发展剧情。

# 是跟战争

#### カイザーを倒せ

击倒カイザー!	我方全灭
Willes Coll   1 P	
	THE REAL PROPERTY.
B.P.B.17/B	- 10.00
-	-
Action to the	100
起来还是不算太难的。	1000

#### 狂气に支配されしものを倒せ!

击倒狂气に支配されし	もの	发方全灭	
	_		
		THE REAL PROPERTY.	

# **国景部分**

STREET, SQUARE,

3.最终战结束后出现剧情,然后开始播放第一次职员表。播放结束后操作本周目攻略角色在旅馆中行动,与所有房间内和大厅的角色对话,就可以看到第二次职员表。当攻略角色的内心独白结束后,就可以看到第三次职员表,以及欣赏最后的真正结局了。

# 自由战斗學

以下自由战斗关卡的顺序按照<mark>游戏中</mark>开启关卡的顺序记叙,与列表排列顺序有所不同。攻略要点也是按照最低等级挑战的时机 为基本撰写。

# PXUPORE

#### アメリアの农园1

全灭敌人!	我方全灭

初级关键 基本没有什么难点 新增的 熊型敌人求证 是冷属性 而且攻击范围还 有点人 主意热属性夏露洛特的站位 下妻 遭到无谓的重创。

#### アメリアの农园2

破坏ジェネレ-タ-!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	
CONTRACTOR OF	a e.
	BARRET WAL
	The second second
国边的农庄面对付它	

### アメリアの农园3

击倒フェルディナント!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	_

# 同間と学りの

### アルデン草原1

全灭敌人!	我方全灭
D Gertians Brut	RADU LINE
10级左右可轻松过关。	

#### アルデン草原2

	-
破坏全部ジェネレ タ!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	

發表的布阵暴力 美没什么两样 以同样的战术应对即可 事晚机在召唤敌人的同时还会召唤出回复水晶 听以利用

#### アルテン草原3

击倒ゴットリープ!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	
	ARRESTS.
PERSON	CHEST OF REAL
MINERAL DES	Pagallan de Tara
	ale I

# LAGUZO MORRE

### レイクリスタルの洞窟1

全灭敌人!	我方全灭

除兵是冷属性与无属性的标准前期组合 各一告確即可 最强的敌点是天属性的ゴ ┗ ■ 下要放过它的素材 明SA 大法刷出来吧

### レイクリスタルの洞窟2

击倒ゴーレム!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	-
di Ti	(2) NO
	4.

#### レイクリスタルの洞窟3

击倒フェルディナント1	我方全灭
Sub 全灭敌人!	_

# 正しかの問題

#### エレナム街道1

全灭敵人・	我方全灭
A. B. ABET.	THE RESERVE ASSESSMENT
CONTRACTOR OF THE PERSON NAMED IN	THE LOCAL PROPERTY.
刷ゴーレム的素材。	

### エレナム街道2

告倒ゴ-レム!	我方全灭
Sab 全灭敌人!	-

### エレナム街道る

- Marina	
击倒ゴーレム・	我方全灭
Sub 全灭敌人!	
	ingert of six former in 1
O FUNDATAL MESS	PELLEN
去引诱BOSS出来。	AMELINE VALUE
美卡中的でつかい 📗	FAMILE -M
BEST BEING	THE
定要刷出来。	

# 正しかの母母

#### エレナム近郊1

我方全灭
インの尖兵和ガーゴ
■■の尖兵会主効法
·A.
20

#### エレナム近郊2

破坏全部ジェネレーター!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	· ·
N. WHEN PRINCIPLE	

#### エレナム近郊3

ĺ		
	击倒ゴットリ プ!	我方全欠
ı	Sub 全灭敌人(	_

政人的配置也紧跟主线关卡刷新 除兵全 那部分ケルへロス。召喚机在左下和左上,可 以先搞定 再去靠近在 角召喚出炸弹桶 注意左下召喚机会在左下角召喚出炸弹桶 電験机則会在海上角召喚出炸弹桶 車的 車的 の高份家科 富純度マグラク 定要刷出来。

# トレンス部島

### トレンス新島1

全灭敌人	我方全灭
<b>赵</b> 人只	没有任何难度』碾
压过去即可。	

#### トレンス新島2

击倒ガルム!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	_

#### トレンス新島3

The state of the s	-
告倒ゴットリーブ!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	
The second second second second	
	THE PERSON NAMED IN
and the same of	ALCOHOL: NO
	believe spale
	LANGUE BLANCK
3 1 1 4 1 3 3 6 7	CIRCLE MERCHANISM
TERRETAIN.	一定要刷出来
	· ·
4 4 4	
- C 3 (d)	
= 3 - 00	
1	
	I a
1777177	
7	
(10 mol 5)	7

# 分分令新岛

#### ナウタ新島1

全灭敌人	我方全灭
1	

**岐有5个小队的敌业 但是不难应付 按顺** 时针方向绕下去即可。

#### 十 ウ タ 新 岛 2

告倒ガルム!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	-
前进一路收割下去即可	

#### ナウタ新島3

击倒フェルディナント!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	

東大都狭成了最高级兵科 如果是第一时 剛来这里的话 甚至会发现BOSS是尚未见过的 然属性意思 によった。 一下によのかけ 是特別珍貴 的升級型素材 ま之尽量刷出来 たま左側的で が、 ローアによりない。

# 国限之学列引

#### アルデン洞窟1

全灭敌人!	我方全灭
基本没必要来打的一关。	

#### アルテン洞窟2

击倒ゴーレム!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	

### アルテン洞窟3

击倒フェルディナント!	我方全灭
Sup 全灭敌人!	
	materia, since
BETTERNAL COL	T. THE HERT
الأحين البالات	MARIA P.
· Chindren	
	Market, La
尽量刷出来。	

# の記録館引いる

### ヘルト前线基地1

B	
击倒フルメタルゴーレム!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	

#### ヘルト前线基地2

击倒フルメタルゴ レム!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	-
	A ROSE OF THE REAL PROPERTY.
	ALCOHOL: SERVICE
2 7 8	
THE PARTY NAMED IN	
的角色去吸引火力最安全	
F) (1) (2) (2) (2) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3) (3	

#### ヘルト前线基地?

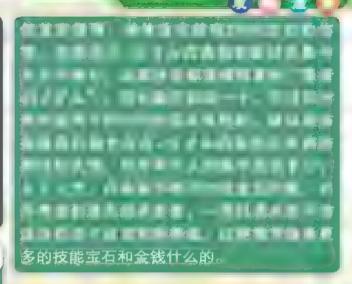
击倒フルメタルゴ レム!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	



放人配置与上一关完全相同,只 一关完全相同,只 是单纯地等级变得 更高。打不过纯粹 是等级问题,在上 一关多练练吧。

#### ヘルト前线基地4

P. Martin	
击倒ガーゴイルの真祖!	我方全灭
Sub 全灭敌人!	
杂兵不过多评价	接老
**	
300	
THE PERSON NAMED IN	APPENDED TO
	E-243-5-8 0 F
Marie and the same	· FARMENT,



# 部宣照

#### 野草地1

击倒アウグスト・	我方全灭
Sub.全灭敌人!	

首先破坏面前的第一个召唤机。然后一路 推进到右侧破坏第一一召唤机。最后解决掉走 集角的冷属性龙BOSS。 BOSS小队外,其他人都会往玩家这边说

#### 野营±世2

击倒メルセデス!	我方全灭
Sub.全灭敌人!	

THE PARTY OF PERSONS ASSESSED.

基本相同。就不赘述了。



主线剧情发展节奏太过拖 沓,在观看剧情上花费的时间 实在太多,角色说一句话之前 弯 做名种动作。与分钟能够看

完的剧情, **硬**是被不能跳过的动作拖到10分钟以上, 而且到了二周目也没有丝毫改善。 战斗中敌方队长因为会不断召唤杂兵, 也硬生生拖慢了节奏。 召唤敌人的召唤机应量也出乎意料地多,经常要跟其缠斗许久, 而敌方又缺乏秒杀我方的战斗力, 使得玩家必须长时间沉浸在毫无挑战性的单纯作业之中。 总之玩起来真没什么其他的感觉,就是胃得慌……



即便是还没有在市场上全 面铺袋的情况下,任天堂的New 3DS就已经异乎寻常的火爆了。

非政策科 原因有三个 首先就是虽然新主机在舆论上深受好评 但是这些好评主要都是针对较大的New 3DS 更 两年前玩家们就已经受够了小屏的不痛快。结果实际的情况也是八成以上的玩家都首选或者把LL家作为惟一选择。在日本如此。国内亦然,所以就导致了在热实的情况下两款主机的受热不均。目前New 3DS 11 刚刚度过了1800元的黄牛价。向着1600元渐降。而New 3DS则是始终1200元的正常汇率价格。不过却鲜有人的黄牛价。向着1600元渐降。而New 3DS则是始终1200元的正常汇率价格。不过却鲜有人的黄牛价。由着1600元渐降。而New 3DS则是始终1200元的正常汇率价格。不过却鲜有人的黄牛价。可以是使物软件的Combo。虽然玩家对于《经物猎人》。由美疲劳的争议达到了系列的新高。但是丝毫不影响消费方面的惯性。毕竟对于很多从《MH3G》

的情况下。心急的玩家也只能是暂时先把游 戏买了用老型号主机先玩着了。

老型号的3DS UL价格上反应很快。目前已经不到1000元。但是说实话。考虑到新旧主机甚至在性能上存在的差异。最好还是不要购买老型号。因为不排除以后会有新型号专用的软件出现。所以不如一次到位。

PSV目前倒是较为稳定。进入淡季后 PSV-2000型价格也跌破了1100元。再算是 游戏不断调整的价格。主要是下调。则机 成本已经被控制在了一个比较低的范围。就 来越多的中文版游戏也让玩家们十分受用。 大部分的日系PS3游戏同步发售PSV版也让 那些喜欢这些作品的学生玩家有更加方便的 体验方式。这也会成为国内未来时间望PSV的一大宴点。



前几天和一位日本友人间 天, 间了些日本手游市场的间 广州 朝琴 童的情息。此如手游充值 除

掌基本的信用卡支付。在ATM机上也能给 绝大部分游戏充值。而日本地区像7年间读 类的便利店本来就相当于小型自助银行 基本都配备ATM机,也就是说。在街边小 店就能方便地课金。这就是日本电子商务 的发达之处。另外还有比较瞎狠的。这位 友太在《武士与巨龙》这个游戏里同时用: 3台PSV开了3个号。起刷。 共课会300 多万日元 近20万RMB 下去要。真是 想不到。维者的身边就有这种主要。不得 不跪啊。

回过头来看看广州地区PSV相关硬件 的报价重本月PSV的价格下调了不少重大概 是为了迎接年末商战。上游供货加大了出货 量吧。PSV##000 Wi=Fi/3G版都是欧版》

有那么一点小瑕疵但配件齐全。报 850元左右。PSV-2000港版日版 都是报1080元 PSV TV则 下滑 到了300元。相当于32G卡的价钱 还送6个游戏。也是蛮拼的血纪忆 朱方面 #8G/16G/32G/64G分别报 100元/180元/310元/480元』

3DS家族迎来新成员 并且 《怪物猎人》6》也跟着十起发

**警』带动新机销量』发售雨天新机器宴**了 23万 《MH4G》卖 第160万 可喜可贺 机器非感觉是真的好##特别是3D可视角度 的问题。可以说是完美解决了。那个没什么 存在感的C杆其实也还行。起码不用再加付 么外置设备、很省心。

看看报价 New 3DS报1350元 New ®DS #L报1550元》均只有日版 # 虽然是废 物猎人46》报310元量有个带重具随机数。 或非共6款量的武装鞋从猫的盒玩版本没 有进货 主机同捆泵定版报2100元 感觉 不算太高谱』旧机型里3DS 4L1日版报1/120 这次报1320元 是怎么回事这里也不去深 



以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格、参考价格中单 位为"元", 所列主机价格都为单机价格, 各地价格有差异属于 正常。最后, 乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	3DS 📖	New 3DS	New 3DS LL	PSP 3000	MSD(8G)	MSD (16G)	MSD ( 32G )
		(45)	(45以上)						
广州	打机正		1120	1350	1550	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	1380	980	1250	1650	800	70	100	170
江苏苏州	<b>唯靠电玩</b>	1390	1090	1280	1480	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫展电玩	1350	1150			660	50	70	110
安徽合肥	大拇指电玩	1400	1100	-		750	60	90	130
」 西南宁	光派电玩	1450	1200			800	80	100	180

	PSV主机与相关周边								
城市	提供者	PSV 1000 Wii F版	PSV 2000	PSV TV (普通版)	PSV记忆卡 (4G)	PSV记忆卡 (8G)	PSV记忆卡 (16G)	PSV记忆卡 (32G)	PSV记忆卡 (64G)
广州	打机王	850	1080	300		100	180	310	480
北京	绿洲电玩	900	1080	350	90	150	260	380	500
江苏苏州	<b>唯業电玩</b>	990	1190	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	890	1150	320	BO	110	210	330	490
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1080	330	80	110	180	300	440
」, 西南宁	光派电玩		1200	400		150	240	380	550





3DS LL用サイスアジャストグリップ【ダブルグリップ3DLL】

Game Tech 3DS LL 1620日元

# 3DS LL可替換式专用握把

Game Tech旗下又一款神奇的产品,就功能上来 说和一般的握把基本一样,背后有触控笔收纳槽,LR

延伸扳机键算是Game Tech自家的拿手好戏,就目前来说,Game Tech是最喜欢玩LR延伸扳机键的厂商。本品最大的特色是用户可根据自己手掌的握感,来替换不同尺寸的握把,产品附带两套不同尺寸的握把,基本可满足大部分人的差异选择,不过笔者觉得本品的握把在形状上可以再开些脑洞,那么就基本完美了。















モンスターハンター4G アクセサリー セット for ニンテンドー3DS LL

Hori 3DS LL专用 2462日元

# 3DS LL专用《怪物带人4 G》周边套装

这种和游戏同步上市的周边套装可以说是Hori的 专场,这个系列周边的概念就是"虽然不是真的限定

版,但可以假装限定版",就外观来说,确实是相当有限定版的风范,可以骗到不少路人。 本品毫不例外地也是个三件套,一样是装饰外壳+抹布+挂绳的配置,而图案里的主角自然是 《怪物猎人4G》的封面怪干刃龙了。







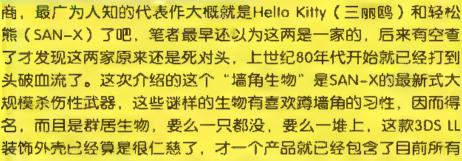
### キャラハートカバー for ニンテン | ド-3DS LL すみつコぐらし

出品· 宍食屋 3D\$ LL 1728日光

# 三丽飑和54N-X票

墙角生物主题3DS LL装饰外壳

三丽鸥和SAN-X是 日本两大知名萌物制造厂





的墙角生物,要知道这堆软绵绵的迷样生物的其他周边都真的是一式多份的。









#### Nintendo 3DS用 大容量内 ツテリー Pro MUGEN POWER 3DS 79 99美金

Nintendo 3DS用大容量内置べ, 3DS超大容量5800mAh提装内置电池

一样,是一家专门制造电源产品的电子生产商,推出了一款核弹级别的3DS LL换装内置式的超大容量电池,容量高达5800mAh,是3DS LL原配电池的3 3倍,能为3DS LL提供10小时以上的续航时间,可以满足大部分短途出行的需求。要说本品的优点,自然就是那超强的续航能力了,但随之而来的是体积和重量的增加,本品重量达到惊人的140克,扣除3DS LL原配电池40克左右的重量,单纯增加的重量都已经有100克,加上3DS LL本身的重量就达到430克了,厚度方面也差不多是比原来增加了40%,俨然一副杀人凶器

欧美品牌无限动力 (MUGEN POWER)和NYKO 子生产商,推出了一款核弹 起池,容量高达5800mAh,是 提供10小时以上的续航时间,Nintendo 3DS LL 3DS XL











DOWNLOAD

# 网罗热门游戏的DLC情报



# 讨鬼传 极



本作自从发售以来,就在不断更新 DLC 任务,完成这些任务不但能打造新的装备和武器,甚至某些御魂在这些任务中也能更方便地刷出来,可谓兼顾了实用性和挑战性。目前 DLC 任务已经推出到第五弹,其中一、二弹是免费的,而之后那些都是限时免费,还没下载的朋友要赶紧了。

### DLC 第一弹

狂热の鬼达磨		
难度	23	
讨伐铿	オノゴロ	
场地	武〔侵域〕	

-	战法要点
THE REAL PROPERTY.	

残影无尽	
难度	23
讨伐怪	アンクウバッコ
场地	安(侵域)
	战法要点



速攻任务: 胧	大乱
难度	28
讨伐怪	オニビ・胧×2、ノヅチ・胧×2
场地	里周边
	战法要点
;	
有7分钟。	

#### DLC 第二弹

#### 速攻任务: 集いし一击

难度	22
讨伐怪	ウロカバネ
场地	乱

#### 战法要点。

任务限制时间只有 10 分钟,而且同

它们的动作。以免遭到干扰。



#### 蜘蛛り时々火事

难度	23
讨伐怪	ミフチ、ショウケツジュ
场地	战(侵域)

#### 战法要点

之前都没有太大的威胁。

#### "鬼"の狂骚

难度	28
讨伐怪	田ミトサエ、ヤチギリ
场地	古(侵域)

#### 找注重占

	0. 法责从
13-1	



### DLC 第三弹

#### 速攻任务:砂尘の圆舞

难度	24
讨伐怪	イテナミ、ナキサワ×30
场地	古

#### 战法要点

	77	-
1000 H	4 88 10 61 21 7.0	T-01,00
	100	
al al		

#### 鸟兽怒涛

难度	29
讨伐怪	オメキ、メズコンゴウ
场地	雅

#### 战法要点

金刚出现之后迅速重创。



#### DLC 第四弹

#### 肥大した大镰

难度	25
讨伐怪	マフチ
场地	古

#### 战法要点

#### 加脚水腌

难度	25
讨伐悭	クエヤマ
场地	安(優域)

#### 战法要点 -

#### 崩坏の大天狗

难度	31
讨伐怪	ダイマエン
场地	安 ( 侵域 )

#### 战法要点

#### 时空の凶変

难度	31
讨伐怪	イズチカナタ
场地	何地彼方

#### 战法要点

### DLC 第五弾

#### 烈风の狩人

难度	25
讨伐怪	カゼキリ
场地	战

#### 战法要点

#### 烈风の狩人

难度	25
讨伐怪	タケイクサ
场地	古

#### 战法要点

#### 极炎の"鬼"

难度	31
讨伐怪	ゴウエンマ
场地	武

#### 战法要点 👚

#### 凭鬼を镇火せより

难度	31
讨伐怪	イミハヤヒ
场地	武

#### 战法要点





在《重装机兵4》官周的特别栏目"田内博士的新MM通信"中。有一篇田内智树对于本系列的回顾。作为从初代就开始参与制作的成员。文章中不乏一些内幕消息。《重装机兵》的系列回顾相信玩家们已经看过不少。但制作人的亲身经历和爆料并不多见。下面就让我们再一周回忆这个历经23年的老牌RPG系列。

# 田内智树的《旋线训兵》。回忆

让我们把时钟倒转,回到1989年的春 那时我加入了Data East公司。动机当然 是游戏。而且想制作的是家用机的RPG。但 是这一愿望并没能马上实现。我最初被配属 到了面向。歌电子记事簿的软件开发组。不 是游戏机啊。这就是公司。虽然我明白但 还是很遗憾。

吧 课长笑者说 让我考虑

后来,电子记事簿的软件开发项目中 课长将我调去参与《MM》的开发 当时的喜悦之情我至今难以忘怀。数日后我 就与《MM》的企划者兼游戏设计宫冈宽 以及担任制作人的树田省治这对"MM"。见 面了——因为非常巧合。两个人姓氏的罗马 音首字母都是"M"。我是玩了《勇者斗器》 后决心要踏入游戏业界的人。能跟多 与下《DQ》。3代制作的宫冈先生。以及 《天外魔境》的制作人树田先生一起共享。常 张子子分是毫无疑问的。但另一方面也非常 张子子分是毫无疑问的。但另一方面也非常 张子子的是一旦犯错。我就会 比任何人都更快地吐槽他。哈哈

就这样。我参加的《MM》项目历经曲 折后终于完成并顺利发售。虽然后来我也参 与了很多作品的开发。但《MM》的第1作 对我而言是最特别的作品。不仅是我的处女 作。也算是代表作了。下面就按系列的发售 时间。说些当时的秘闻吧。

## 重複加点

平台 FC 发售日 1991年5月24日

对于系列和我个人而言。都是极具纪念意义的第1作。但它并不能算完全版。因为是配合规格开始制作的。还有容量限制等关系。许多地图都只能重新画小。剧本量也大幅删减。此如沙漠里的无人度墟。就是删掉剧情后产生的副产物。当时虽然嘴上说。这也挺有意思。但心里想着总有一天要重制完全版。

### 重装机兵2

AND THE STREET STREET, STREET,

平台 SFC 发售日 1993年3月5日

是代的发售日巧合地跟我的生日是同一 发售当天我自己就去店铺买 当时即使是开发成员也不会得到游戏的哟。 在收鍊台看到排在我前面的顾客也买的是 MM2 非常开心。不过当时并没有想到2代会在18年后重制。更加没有想到续作 《MM3》的发售要等待17年之久。 顺带一提《MM3》的发售要等待17年之久。 顺带一提。2代的开发周期是1年。在系列中是最短的一种是销量量多的一作。

### 重装机兵 回归

平台·SFC 发售日·1995年9月29日

因为从FC过度到了SFC时代。就对初代 进行重制。该作的开发与我并没有关系。 最初只是以《用1年左右的时间抓紧做出来》的小规模项目开始的《实际上却耗费了 近3年的时间》要是作为新作来开发的话就



### 重装机兵3

平台 PS 发售日 未发售

当年确实有针对PS平台开发《MM3》的企划。但并不像现在流传的那样副标题是 黄金之心。HEART OF GOLD 黄金 之。美实是DC版《重装机兵 荒野之眼》用 过的副标题。在PS版的《MM3》企划中。 包括有后来在4代登场的"アホン"。 当时叫做"アホ空母"。3代登场的 摩天楼アイランズ。《荒野之眼》最初的城镇。クア・ロビークス"的原案等各种 各样的创意。该企划若是能进展顺利的话。 MM》的历史就会与现在截然不同吧。

### 重装机兵 荒野之眼

平台 DC 发售日 未发售

MSCII从Data East处借去了《MM》的 版权并着字开发』当时是以『不带序号的非 正统作 为条件的。因此带有副标题。那么 为何会从"黄金之心"变成"荒野之眼" 呢 "黄金之心"是以破灭的近未来世界为 舞台 描绘 个壮阔的爱情故事。但是开 发成员就位后却被告知 #这种客量做不出 寨" 反复交涉后画面效果只能达到预想的 常 就连世界地图也得绪小2/3。在这种情 况 根本无法描绘出企划中的故事 于是 與能把 初归零』重新开始。副标题也隨之 变化 当时还想过 #过载" Overdrive # 的 副标题。但并没能取得商标。《荒野之眼》 星的创意。活用在了《MM3》以及后来的 作品哪:包括各种杂兵。道具。比如《ATM 影響樂 是《荒野之眼》中第一辆战车上搭 載的 🧱 神风女王 カミカゼクイー 建工就是该作里的设计。《MM2R》的支线 任务 美太すぎるパイテク海女性星的女性 **サキ** 也是出自该作。

### 重装机兵3

平台 NDS 发售日 2010年 7月 29日

以《MM2》发售后时隔17年。《MM3》 才练于发售。这期间发生了各种各样的事情。 我甚至曾全度认为"《MM》系列"。已经结束

#### 《MM》复活的经过是这样的一

我从Data East辞取后。入职了宫冈先 生的公司Createchil 但不久后就离开了。后 来我成为了游戏公司Cave的员工。有一次在 与Enterbrain的久保武史先生一起吃饭时。我 们聊起了《MM》。当时我只是当作饭桌上 的闲谈 不料久保先生却认真地考虑了 在 Data East宣布破产后》由于《Metal Max》的 厚磺瑟』本来我想在Cave寻求开发之道:"但 由于公司的诸多事宜。再加上我自己从家用 机/掌机部门调到了手机部门。 计划并没能很 好地展开。即使这样。久保先生仍积极地出 谋划策。多亏了这份坚持。在解决版权问题 后 我看到了重启《MM》的希望。《考虑到在 ®ave开发不现实』我辞职并成为自由身事其 后半年加入Enterbrain。开始了真正的开发。

在饱偿种种艰辛后。《MM》终于复活 最然从结果而论》给喜欢本系列的玩家 们造成了种种不便。但无论如何完成游戏 并呈现给玩家们才是最重要的——这是这位 年教会我的

角,还有《宣装机系》这整个京列 则从电话下。复活的不供仅是3代



### 重装机兵2 重装上阵

平台 NDS 发售日 2011 年 12 月 8 日

虽然是移植作。但《MM2R》是以新作为目标进行开发的。考虑到是完全移植。就得重现当年的对白和事件。另一方面为了让玩过的玩家保持新鲜感。也加入了新事件,新场景等。战斗等演出也煞费苦心。系统方面并不是直接照撤《MM3》。而是加入了副职业。引擎特性等新要素。在开发团队的努力。该作已经是最接近我理想的重制作品。我可以自负地说。这在当时是2D措绘的HPG的最高峰

### 重装机员4 层光歌姬

平台 3DS 发售日 2013年11月7日

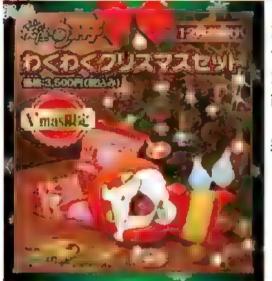
院全3D化》加入动画、语音。DLC等。 4代挑战面许多从未尝试过的新元素』系统 方面则加入了长距离战。技能强化等。我个 队最推崇的就是完全3D化』在地图上以3D 描绘战事。今游戏增加了各种各样的可能 性 以前《荒野之眼》就曾试图挑战全3D4 但因为种种原因非没能顺利问世非不过这些 经验都积累在了我和宫冈宽先生的脑袋中。 我们切实地感到未来的《MM》世界必须以 3D来呈现』《MM3》的时候因为硬件机能 所陳』阮法実現全3D》系列中战车会在各种 情况下登场急通常主辆战车至少要绘制 潜移 动时 战斗时" 查看强度时" 三种 图画 全部依靠2D点阵绘制颇费工夫。而 3D 化后彻底解决了这个麻烦。《贝要制作好 建模 医论怎样的场景。怎样的角度 都 能沿用。战斗时不再是玩家们全直以来看惯 前的侧视图 而是能从各种角度观看战斗 EE炮回开启。导弹发射:视角卡直追寻着 导弹 量后命中怪物。爆炸!——3D化会这 种前所未有的战斗视觉体验得以实现。就这 桦在解决了各类问题后。《MM4》终于以全 3D化的方式呈现 🎬

### 结语

A deal of the second of the second

游戏开发这种事。往往是不能完全实现 最初的预想的《MM》的1:4代都经历了 诸如蒯减地图。怪物的情况。此如《MM4》 車遷控反太郎 # ∜ モコン反太郎 # 的机器 起初他操纵的几个机器人有各自截然不 简的设计 结果由于某些原因,采取了现在 这种变换颜色的处理办法。不过几另外几种 机体设计其实玩家们也见到了。包括《ジャ 声道 | ヒルズキ 里的 ギジヤシゴリラギ 以及DLC中的通缉怪物 "超重机ワイ/ 原本都是遥控反太郎的机器人 随着 游戏开发的进展。会出现各种各样的问题。 因此也会有很多无法按计划进行的情况。 但我们会为了不改变游戏性和容量而想尽。 初办法》正是这些努力。构成了"人"重装机 兵。东列"!

# 《妖怪手表》)圣诞限定饰品开始预约



人气大作游戏《妖怪手表》于10月6日放出该 系列圣诞限定商品的预约活动,该商品将预定于今年 12月寄出。预约价格为3500日元(含税)。对该 系列有爱的玩家可不要错过咯,下面就让我们来看看 商品内容吧。

商品以套装的形式发售,里面包含了小挂件5种、 别针、小型地缚猫人偶、特制香火钱、长袜包。



▲约4.2 厘米长的5种小挂件。都用上了金属色的涂装。 让其中原本设定就是机器人的机器猫(ロボニヤン)更加 带感

照下会有因现的彩色颗粒 形的别针经 결 特殊 먵



▶ 38 厘 米高的 大尺寸 玩偶。中 间密气, 外展用了 PVC 塑 料腰,再 加上这可 爱的外 表, 让人



忍不住想去捏一把,但要当心别捏爆了。



有二维码。可以用到 非正篇游戏《妖怪お みくじ神社)和(妖 怪ッダランド》中



## 《《逆转载判》》体感型推理游戏新系列再临

从 2014年 10 月 4 日起。体感型推理游戏新作《逆转裁判 对逆转的挑战 2 in 屋内游乐场》在东京屋内游乐场召开, 截止 11 月 9 日为止。除休息日外, 游 客都可购票体验。事件是在东京屋内游乐场里召开新作电影的记者发布会时,主演半佐武 圣因为吃了女演员大胜利惠子亲手给出的食物后倒地身亡。不过嫌疑人大胜利惠子却坚持 称自己不是犯人,作为成步堂律师事务所的实习生的游客们需要在馆内探索,并根据手中 的资料进行推理,最终帮助律师吉北步美证明大胜利惠子的无罪。完成逆转。



▲嫌疑人的辩护律师告北步美,玩家要跟她 起接教 被陷害的大胜利惠子



▲受害者是吃了大胜利惠子递过去的食物后倒地身 亡的。现场的观众都是目击者。要怎样逆转这一确 凿的证据呢?



你们看他的笑容是不是非常一闪 美律师的对手



证据品拍照或機能 玩家在游戏过程中可以 证据品篇



▲成功逆转后可获得会场限定海报作为奖制。



▲游客可以向步美律师汇报自己的推理。如果有错误,步 美律师会当场指出并给与侦破案件的小提示。



# 

《樱大战 3》从剧情到系统均堪称系列的巅峰之作,独创的 ARMS 系统不仅 成为日后的系列标配、连初代的 PS2 重制版也加以沿用。此外、对于外貌协会成 员而言,这也是最具选择困难症的一作了。这次粘土化的是一号女主角艾丽卡,出品公司 依然是我们信赖的"奸笑社" (Good Smile Company),如果玩家有印象,之前其实已经 推出过真宫寺樱的粘土,那么杰米妮似乎也是顺理成章、指目可待的了?













与直宫寺樱款 一样,这次的艾丽 卡可单独站姿摆设。 也可以搭乘到光武 上。站姿时既能英 盗飒爽地手持机关 短铣, 也能手持早 安舞专用道具沙镰 来卖萌。搭乘光武 时,则可以换上战 斗特有的呐喊脸, 让这小小的粘土也 极具视觉冲击感。

## 等大等重皮卡丘毛绒玩具接受预订

Pokemon 公司联手 Beams 推出皮卡丘的 1: 1 毛绒玩具。 目前已经在 Beams 的在线商店接受预订。这次的 1 1 不仅是 大小、更完美还原了重量。可以说是目前最真实再现手感的皮卡 丘周边。不过这个皮卡丘的价格也委实不非,加之限量发售、税 前价格已高达 17000 日元、即便在日元汇率跌至冰点的时下、也 需要四位数的人民币。各位青少年请在保证不被爸妈打死的前提 下谨慎选购。



红·绿》的设定精确到6公斤 不仅是身高 







▲ 《紅·線》发售时的皮卡丘及其资料

## 《〈回袋妖怪〉〉万圣节主题网页

万圣节即将到来,不断推出各种主题的口袋妖怪周边最近便将主题锁定在了 万圣节这个话题上。万圣节便离不开各种鬼鬼怪怪的东西,而不久前,这些口袋 周边还开通了官方主页。

#### 主页、众鬼云集



鬼系口袋好怪在初代一人发扬,就给异的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们的人。我们是我们是我们的人。

▲首页还是相当有万圣节气氛的。 帮助 买。和初代刚登场时紫苑镇灵骨塔部分的设定也有关——雾气弥漫和诡异的阴阳师,尤其是在获得希尔夫之铲前,这些隐藏在浓雾中的鬼系口袋妖怪完全已幽灵姿态面对玩家。连打都没法打。虽然以后的《口袋妖怪》游戏中的鬼系口袋妖怪不再享有这种待遇。但是第一次诡异接触的印象还是深入人心。

这次活动主页的首页。则和当下的鬼系题材的哥特风以及万圣节主题直接关联。即以哥特风来表现这些鬼系口袋妖怪们:暗夜背景下的耿鬼、诅咒娃娃、鬼精灵、小鬼南瓜、烛灯鬼、吊灯鬼和鬼棺亡灵,而主页的背景音乐。正是初代关东紫苑镇的 BGM。

#### 介绍:九鬼夜行

虽然主页中的鬼系口袋妖怪只有7个,不过在介绍页还多了两个。颗颗鬼和梦妖——当然,《口袋妖怪》游戏中出现的鬼系口袋妖怪远不如这9个。顺便说下,介绍部分还配有漂亮的插画。

生的鬼系口袋妖怪。 从被遗弃玩偶的怨念中诞 说和插画,图为诅咒娃娃。 说和插画,图为诅咒娃娃。 就是有玩偶的怨念中诞



#### 四格漫画

和此前的呆呆兽主题活动一样,这次的万圣节主题,也收录了这些鬼系口袋妖怪们相关的四格漫画,而且其中不乏对应《X·Y》的最新漫画。不过现在漫画只放出了4幅,尚有6幅漫画未公开。

#### 恐怖量点实象

盘点系列的恐怖景点的网页,列举出了 4个作,目前公开的是《X·Y》和《黑2·白 2》。《X·Y》的是在14号路鬼屋中得到关 于厦的2灵还未以难镇队散新现金层制则出有公猜道灵杀的奥的雷神《那的个,是关塔而拉之界,那个第一个,是关塔而拉之,并有人所有是骨害嘎森则的人,是关塔而拉之。有馆前家个紫火魂拉馆大手自幽。尚可,苑箭不和出



▲米亚當市某大厦二楼,出现-个姿势固定跟着的女人·····



▲《黑 2·自 2》的异乡人之即 里闪现的不断说着"漆黑的梦" 的少女幽灵

#### 壁纸和涂绘模板

很多壁纸爱好者最喜欢的一页了, 共有三张壁纸, 一张是首页的那张图, 不同的是这里还有梦妖和飘飘鬼; 还有一张是白色耿鬼(非 MEGA 哦); 第三张还没公开, 只预留了位置……已经公开的壁纸提供多种分辨率和比例下载, 可以用在电脑和智能手机上。

除了壁纸,还有供涂绘上色的模板下载,

有香料图案。 都是 PDF 格式, 打印后就可以 上色了。

▶ 两种壁纸图案。



#### 《艺术学院》作品欣赏



取用。 配值的方圣节白色MEG 取用。

白色 MEGA 耿鬼的参照图,也举行了新的 万圣节相关作品大赛,活动还在举办中,大 家有下载这款软件的话也可以试试去参与。

官网才开设多久,很多网页还只是预留位置没有内容,但这个官网的介绍的确是非常漂亮,大家可以在 http://www.pokemon.jp/special/kowapoke/ 观看,而接下来,必然还要有一大波的各种万圣节主题的服装、玩偶等周边轰炸······









阿鲁 本人一周目走的就是艾玛线,可以说眼镜 属性有很高的加分。

● 白票·作为魔女。艾玛的实力还远远不够啊。至 少魁慈度比她姐姐就弱太多了



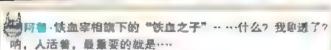






自果·托维会长在本作中转职 为代理舰长,帅气值 UP

□□□:在游戏中动不动放"耶 珊瑚"地笑,其配合野中蓝的荫 音,简直好评)













#### 你你好下午

亡豪。大家好,在下是学次元的Cへ。 と為。樂時 直別写在家學。個尔! ○COS。與對稅沒華好的 足術 ₹XD

平 名 各 可 有介 四、 发 功 你 属 代 也 齊 以 《LOVell ve 》 研 一 其 1 对于 图 「 产力 ( ) 中 《 covec vei 》 , 个人还是十分了解它。 俾 的 通 户 数 与 爷 ( 看 ) , 但 我 表 更 但 看 之 本 们 直 克 , 于 多 女 生 带 貌似 护 表 及 之 方 , 又 我 之 在 不 种 胸 介

它亲,妹母喜欢新蚨运车提高遍广×D。 《Lovelvel》是面的外子型微棒,本人最高效力 等。 正司書商 起努力打骂比赛的,J柱键自商员 挺腿人的。

1、各8 折听规则生态解释。果然、卒体为替强了 要大量心以2 (結算)

七季 举于被集现了。新朝华面也看起彻家的基实 土,创心双军于是人权提督了。在养失了你老里美 少女(编)后,所会、得几合基苗。很有世足可称 成素單(笑)







し会。宝面有板多の吹筒角芒。台、砂、砂砂砂板、多 在内, 最高效量1、各子(炒菜者, 趣)和慧光效。 如果硬洗一个的语会选择压难呢, 自己会计较点次 有厨师网络的人物, 比如学、就有两个人格, 个 是文文2女。 个是名人家、長物永太道記述

建名言 个人感觉是高粱也是两个性的。尤其是礼 至以自己是这手那一篇, E 象还似 \* 多比, 话说, B ▼、推進七等也是形碑·····(赞)

世秦 魔,我乌龙环;原北京中国圣殿,西草还是宽 于比智数的广种性格(+。JO)、或者设工 商上在 块铜中星

5-23 10月起的分别以两克供应多群体本针链, 不至,点,本在中间几层?

七奈 最近在追《春生兽》 《天体的秩序》 (Fate Stay Night - JBW - )

かと台 类作根丰高明(( い), 七奈 酸会更喜 3、那 类型化分配原?

七葉 有丰善的 未剪数据重要。此如《开复题 应》(类的奇幻类或者设定比较独特的 《月一... 友野的村乡区类型实的也应收







不少是奇着各种日系校派, 难道七 李是板搬转 (好事)?

七条 啊,是外,JK和服要好者, 虽然已经过了全国年龄 一、

所名名 是由新电公商出去公、册 会不会对高速的武光展到不自在 (文 奇状)

七奈 主法执行、语文等(GUC)。 大概已经同情了, 万要自己或得美 美型型好

型 P 音 期 t 奈平时龄 JACG A 块 之外, 还有什么个人要好呢? 七款: 下的也就喜欢看电影 斯鲁

压 看书、拍照、每月中没有什么 等方方。但,爱女士吗。





## **原** 菜鱼的服师

《肘狱篇》主角神代响偶尔会有一只 眼牆变成血红色,那是因为他受到诅咒。 话说再世战争结束不久, 经历父母离异的 响的母亲却在意外中死去。他只能跟着父 亲和姐姐一起在落基山脉生活。不料却卷 入次元震之中,昏迷许久醒来的他脑海中 只记得父亲和姐姐最后的声音。以及一个 仿佛天使一般的生物在冲着他笑。他直觉 认为这就是害死家人的凶手。多番查找 却发现了和自己有一样遭遇的美沙子和信 也。可惜他们双眼都血红一片,虽然肉体 还活着, 却失去正常人的感情, 偶尔还会 被恐惧所折磨发出凄厉的惨叫。



响拼命找寻天使。他深知自己并非是 为了报仇,只是想找到摆脱恐惧的方法。因 为脑海中天使的笑声无时无刻不折磨着他, 那恐怖的声音传遍他全身, 就算堵住耳朵,

闭上眼睛, 大声惨叫也无法消除。他迫切需 要变强,而杰尼昂的出现给了他机会,即便 如此,他心中仍旧充满着恐惧和绝望。即使 真的面对天使。他不知道自己是否有勇气面 对。然而、众人的鼓励给了他挑战命运的勇 气和希望,这便造成他心中同时存在的两个 矛盾的情感——绝望和希望。

# ( ) 次元力

"(Z)系列"故事的核心之一。可以 操纵次元和时空的能量, 正式名称是ORIGIN LAW (源理之力),也被称为巨大之力,获 得该力量的人可以到达太极, 掌控世界的一 切。次元力的影响可以遍及多个平行世界... 太极的意志以及SPHERE(晶球)的持有者 均可以使用次元力。根据"《Z》系列"的 设定, 太极意志使用次元为意味着世界重 置。是否执行则由其使者决定,当太极的使 者安杰尔决定重置时,就会具现出大量BIG 。界出灭毁积军

次元力的真身, 是来自恒星的掌管破 不和再生的能量, 行星的闪烁也就是次元力 的光辉。另外,在这个世界观中的地球属于 集合了来自太阳的次元力的特殊地点。在地 **漱上看过去、源理之力的流动就仿佛周绕着** 

天转动一般。其中在太阳通过的轨迹上的黄 道十二星座拥有强大的次元力, 引出次元为 的钥匙便是晶球。虽然以现有技术将次元力 作为无限动力来使用还是有所局限。但晶珠 共鸣者却可以行使次元力本来的作用——控 制事象。



#### SPHERE

晶球、"《Z》系列"故事核心之一的 神秘物体。也是阿萨帝寻求之物。本来各个 平行世界均仅有一个晶球、但因为大时空震 动诞生出融合各个平行世界的多元世界,导 致一个世界可以同时存在多个晶球。

晶球各自对应黄道十二星座, 并且全 部都是和机动兵器同在,例如晶球"虚伪 的黑羊"就是原来作为古代超文明遗物被 发掘研究, 却和艾姆产生共鸣并操纵他造 出机体ARIETIS(白羊座机体)。不过因为有 阿斯科雷普斯(阿德本特的座机)存在, 或许这世上还存在着第13个晶球。

品球各自都有特定的属性,掌管着某 样 意志。和 意志相吻合的持有者能觉醒成 共鸣者。故事开始时,阿萨金已经回收了 两个晶球。目前为止出现的晶球、《机战 Z》有两个、《第2次机战Z》则有三个。 《时狱篇》亦有两个。晶球持有者间也有 相性说法,比如各自都是以坚强意志为关 '键的"摇摆的天秤"和"无尽的水瓶"相! 性就很好、揭露谎言的"求知的山羊"和 以谎言为力量根源的"虚伪的黑羊"则是 相性最差的一组。而且"虚伪的黑羊"樓 长说谎, 使其可以轻易控制表面情感, 从 而能够令操纵相反感情的"仇视的双子" 无力化。

晶球会和特定的感情以及行为相反 应从而发挥能力、使用力量时、晶球会发 出光芒和独特的共鸣声音。因为是引出对 应星座寄宿的次元力的钥匙、所以共鸣越 进行便越有可能触碰到黑之英知。到了第 三阶段,对共鸣者而言,为了操纵次元力 必须进行最优化处理。副作用也就在这个 过程中产生,属于和属性对应的控制事象 (SPHERE ACT) 对共鸣者自身强制行使而产 生的弊端。

#### SPHERE REACTOR

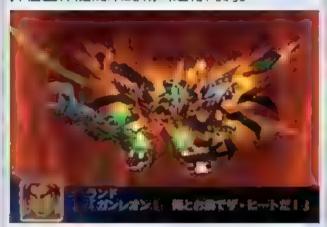
晶球共鸣者, 是"《Z》系列"中能利 **昂球产生共鸣,并使用其力量的存在,共鸣** 者的能力和承担的代价会根据晶球的不同而 不同。其中既有像"悲伤的少女"那样副作 用一直持续下去的,也有"伤痕累累的狮 子"那样暂时性的,还有需要他人存在或者 不需要他人存在的。而且共鸣者必须承受副 作用的只有最初共鸣的晶球、夺取了别人的 晶球就算使用力量也不需要付出任何代价。 **扇球的活性情况会随着阶段上升,最活性状** 态是第三阶段,晶球共鸣者可以发动和该 **晶球所掌管属性相应的控制事象的SPHERE** ACT.

悲伤的少女: 伴随着绝望悲哀的感觉 而觉醒(不管自己或他人),并借由悲伤的 感情活性化。其力量使得机体功率和节子的 驾驶员实力得到飞跃性提升。副作用是夺走 五感、导致身体机能下降。基本上、副作用 受韶球影胸嚴强烈是在驾驶机体的时候发生 的,但因为战斗中感觉消失会关乎性命,所 以驾驶该器球相关的机动兵器时反而有副作 用减轻的倾向。其实管的属性是渴求外界的 意志,借由隔绝共鸣者的感觉激发,并使之 产生同调。



伤痕累累的狮子: 借由疼痛的喊叫觉 醒并活性化。使用力量时因为副作用会有 加大兰德身体负担的危险。但是这个晶球 相当于机体钢狮子的灵魂、它渴望和兰德 以及梅尔共存。因此、虽然一旦使用晶球 力量就会有难以想象的常人无法承受的剧 痛出现,但却是暂时性的,只要不使用次 元力就不会发生。另外,它和其他晶球有 着不一样的特殊状态。当初它和钢狮子一 起徘徊于时空中,正好遇到梅尔被恶棍杀

死,于是晶球从钢狮子中脱出并和梅尔融合、通过重新注入生命令其复活(但是梅尔的身体却停止发育)。正因为如此、本来并非共鸣者的梅尔的意志可以解放晶球的力量,作为共鸣者的兰德反倒无法启动晶球。多元战争后、晶球重新回到钢狮子体内,但梅尔依旧是发动晶球力量的关键。该晶球掌管的属性是不屈服于痛楚的意志,在陽子共鸣者强大力量的同时会给予他巨大的痛楚,并借由伴随而来的喊叫进行同调。



摇摆的天秤: 《破界篇》的时候普遍认 为是凭借动摇而活性化、《再世篇》中才得 以证实该晶球是因为即使在迷惘中也绝不屈 从的强大意志而觉醒并活性化的。因为副作 用、共鸣者会进入除了眼前目标外。其他事 情全然不考虑的状态,期间连周围的呼喊都 无法听到。但是,由于见钱眼开的守财奴久 良能无意识听到硬币落她的声音、他便利用 自己这个特性,以弹硬币的CDS系统保住了 自我意识。但这个系统对守财奴的久良以外 的人毫无效果,假如久良以外的人成为共鸣 者。想要靠自己应对副作用是极为困难的。 所以很有可能给他人间接或者直接带来伤 害, 是极为危险的晶球。当然, 如果不是身 负巨额债款,估计久良也控制不了。该晶球 掌管的屬性是不可侵犯的意志, 屏蔽妨碍共 鸣者判断的所有要求。从而通过贯彻其意志 进行同调。



虚伪的黑羊:凭借为了自保的撒谎觉醒,借由不论自己或他人,也无论任何内容的谎言而活性化(剧情中甚至会对鲁路修和朱雀的谎言起反应)。副作用则是说谎就变得跟呼吸一样简单,其本质是共鸣者完全丧失真实和虚伪境界的认知,导致自己已经无法判别所说的话语是虚假还是真实,到最后就连自己的死亡这个真实他能作假,并将虎构的自己作为实体存在下去。共鸣者平常并非只会一味撒谎,但随着问调的继续进行便开始语无伦灾,所以艾姆最后已经无法说出有意义的话语了。该晶球所掌管的属性是歪曲真伪的意志,罪着扰乱表面说出的话语,和歪曲本人的意识以及传达给周围的影响来进行同调。

无尽的水瓶:以自我牺牲达成的慈爱而 觉醒并活性化、副作用是使用次元力时、内部 负担加大从而令肉体崩坏、要不是进入第三阶 段,其共鸣者尤瑟最终会因为肉体完全消灭而 死。因为产生副作用过程中均伴随着疼痛,所 以它和"伤痕累累的狮子"相性极佳。它也是 **晶球中炭弱条件最困难达成的一个,第一般的 慈爱无法觉醒,就算觉醒了因为副作用即使晶 球不被夺走共鸣者最终也会死亡,为了回避副** 作用必须达到第三阶段。为了将超球力量最大 **眼度发挥出来,共鸣者必须有拯救灭亡国家的** 慈爱,于是艾姆设计令圣英萨拉姆王国濒临灭 亡, 当初阿萨金也为了今这个昂球觉耀而打魔 这么做,所以持有该晶球成了导致国家灭亡的 最大原因。该居球堂管的属件是不顾自我的意 志. 为了拯救重要的东西可以丢弃自己一切的 决心,也就是因为慈爱而觉醒,并借出破坏共 鸣者的肉体来进行同调。



仇视的双子:依靠相反两个情感而觉醒 并活性化,副作用是共鸣者会潜意识选择和 自己意志相矛盾的行动。伽德莱特的相反情 愈是失去了故乡的愤怒和无力的放弃,响则 是屈从于命运的绝望和对抗命运的希望。伽 德莱特是进入了第三阶段的共鸣者,靠着逆转表面情感的力量令宇宙居民和地球居民对立,并最终引发大规模战争。这个晶球的感情平衡一旦崩坏,力量就会因为无法控制而停止。因为是对相反两个情感意志的控制,也就和掌管谎言的"虚伪的黑羊"相性最差。



该晶球掌管的属性是相互碰撞的相反 极端意志, 借由两个不相容的感情对立进行 同调,有时候还会使得共鸣者采取和其意志 极端相反的行动。因此,共鸣者终有一天会 因为被情感的另一方给控制而导致晶球力量 消失。这也就解释了《时狱篇》中伽德莱特 一系列自相矛盾行为的原因, 先是隐藏在背 后煽动战争,却又故意出现在Z-BLUE成员 面前,更主动告知自己的晶球力量是可以 令人相反的情感显现出来、还说出了时之牢 狱的真相。而且他每次面对我方都表现得很 从容,实质却是在掩饰自己心中的放弃。之 后见我方成功破坏了时之牢狱。他更是大为 恼火: "为什么我们的星球杰米奈德就要被 毁灭,而你们的地球就能被保护起来?"也 正因为这膨胀开的愤怒、使他最终中了阿德 本特自我牺牲的挑衅。彻底被愤怒战胜了放 弃. 从而令晶球力量停止作用。虽然该晶球 有着双子的名字、但因为是将两个要素融为 一体,所以并非存在两个。

沉默的巨鹫: 凭借控制情感的理性而觉醒活性化。副作用是共鸣者会失去感情波动。 P空也是进入了第二阶段的共鸣者,其力量可以抑制 Z-BLUE的高昂斗志。 掌管属性为制约冲动的意志,靠着凭借理性来促成对行动的控制而同调。

求知的山羊: 凭借好奇心活性化, 有揭露真相、看破谎言的能力, 还能让揭露对象的过去被他人所看到。根据阿萨金的说法, 之前的共鸣者似乎是个女性, 因为想靠这力量窥视阿萨基金的过去而吃入了黑暗之中。该晶球掌管的属性是渴求真相的意志。



晶球共鸣者展开超越了次元的战斗直 至剩下最后一人, 此人便可以拥有12个晶球 并打开通往太极之路, 阿萨金称其为"圣 战"。要是昂球觉醒之前,特有者就死亡。 那晶球便会为了寻求新的主人再次徘徊于次 元之中,根据阿萨金的推测,之前持有者的 意志似乎会对接下来的持有者产生某种影 响。正因为以上这些特性,所以要夺走晶球 就必须杀死觉醒后的晶球共鸣者。其实也有 特殊的情况。比如阿萨金因为太极的诅咒而 永远无法死亡。自然不会因为被打倒而导致 晶球被夺走。而《时狱篇》的主角响. 因为 搭载了"仇视的双子"晶球的杰米尼亚和自 己的杰尼昂GAI拥有相似形态。从而产生了 趋同现象,更在没有杀死伽德莱特的情况下 强行从失去情感控制的对方手中抢过晶球。 虽说产生了多元世界是个意外。但暴球基本 上是处于散落各个次元的状态、收集者必须 要有穿越次元的能力, 也就是说, 能参加这 场战斗的只有被诅咒的流浪者。



晶球共鸣者不被杀死就完成了天命则 又是个例外,届时间调会被解除,作为容 器的机动兵器则会留下来进入休眠状态。 以等待新的共鸣者出现。另外、抢夺了的 晶球当初只是第一阶段,随着使用次元力 并接触到源理之力的流动而上升等级。不 仅如此,还出现了人造晶球这种为了操纵 次元力而开发出来的人造钥匙。其中既有 多元战争的幕后黑手管・安戴尔的座机混 沌幽灵, 也有《粉狱篇》的主角机。这部 由DEM公司开发的应用次元力系列机型试 作机不仅可以借由人造晶球和主角意志产 生反应。启动拥有强大力量的GAI模式, 而目外形和防御手段都与杰米尼亚极为相 似,根本就是为了抢夺杰米尼亚的晶球而 生的。



# 提協,Pielio Kitty 水浮粉。。



将日本的"卡哇伊"作为主题研究的美 国夏威夷大学学者克里斯丁·雅诺,日前在 美国的《洛杉矶时报》上发表了一则消息:为了准备Hello Kitty诞生40周年纪念展,他们向创造出风靡世界的Hello Kitty这一形象的三丽鸥公司进行了一些咨询,其中就有问道"Hello Kitty是不是一只猫?"而令人惊讶的是。三丽鸥竟然严肃地进行了订正:"Hello Kitty并不是猫。"根据三丽鸥所述,"Hello Kitty不是猫,而是一个动漫角色。她是一个小巧的女孩子,是大家的好朋友,但绝不是一只猫。我们从没设计过她四肢趴地的形象,她与普通的工足步行生物用相同的方式行走、坐立。"

Hello Kitty诞生已经40周年,难道一直都是我们搞错了?

Less Antikoti T.A.

>だから喋るのか、納得納得……出来るか-!

译文:所以才能说话吗,有理有据令人信服……寸有鬼咧!

>オコを拟人化してキャラクタ-に升华した生き物がハロ-キティなのでハロ-キティはネコではない。こういうこと?

译文:也就是说、将猫椒人化以后升华而成的角色是Hello Kitty,但Hello Kitty本身并不是猫"

>キティさん「吾輩は猫でない」。

译文: Hello Kitty"我不是猫" (捏他了日本近代知名作家夏日激石的名作《我是猫》。)

讨论串也有考据帝指出、Hello Kitty最初创作时(1974~1975)只是被暂称为"无

名小白猫",后来参考了《镜之国的爱丽丝》中的白猫,才有了Kitty这个名字。也就



是说,这位来源于白猫的吉祥物,由于商业形象上的原因,不能公开承认自己是一只猫,而必须保持作为幻想生物的神秘感?要知道Hello Kitty不仅在世界范围内被默认为

猫,在国内也一直被称为"凯蒂猫",事到如今三丽鸥这么跟你来一出,着实有点遭不住眭。世界规模的毁童年,有意思吗?

# 长寿之国日本

文世山

前段时间国内爆出一些食品安全问题,一时间人心惶惶,一些比较讲究的朋友都减少了外出就餐的次数,还好笔者大多是自己做饭,倒也安心。不过想到留学日本时期在日本的饮食,也不禁感叹国人的确吃得不如日本健康,难怪日本平均寿命较长。

根据日本摩生劳动省今年公布的调 查结果显示。2013年日本人的平均寿 命, 男性为80.21岁, 女性为86.61岁。 这是日本男性平均寿命首次超过80岁。 时隔四年日本女性的平均寿命也再次刷 新了记录。而据统计、在主要的50个 国家或地区中,日本女性的平均寿命连 续两年蝉联第一。日本男性平均寿命排 名第四,上升一位,而排名第一的是香 港。厘牛劳动省每年都会将各年龄层的 日本人年龄平均起来, 推算出他们还能 活多少年。1947年日本的平均寿命是男 女均为50岁。但是随着医疗水平的不断 提升、到了1984年、女性的平均寿命运 到了80岁。2002年更是超过了85岁。 现代社会医疗水平普遍较高、除去这个 因素之外,能不能长寿就取决于心理状 念和饮食生活习惯。日本人生活工作压 力较大,睡眠时间也不算很充足。平均 寿命能名列前茅、很大一个原因是他们 的饮食习惯。

日本冲绳是世界闻名的长寿区,而大宜昧村则是冲绳的超长寿胜地。这个人口约3500人的村子,90岁以上居民就有80人,且个个身体硬朗,被视为日本第一健康长寿村。这里的长寿老人告诉我们,他们经常吃4种食物。

鱼:深海鱼(如鳕鱼、沙丁鱼)中的DHA可以改善记忆力和认知功能, EPA则能降低血液里的中性脂肪和坏胆 菌醇、防止动脉硬化,预防中风及老年 痴呆症。 豆腐:大豆本身含有丰富的蛋白质,但不容易被人体消化和吸收。而经过加工的豆腐,营养素的吸收率大大提高,还增加了特有的香味。豆腐是植物蛋白质的最好来源,还能提供丰富的钙和镁。

海带:营养价值很高,富含蛋白质、碳水化合物、膳食纤维、钙、碳、铁、胡萝卜素、烟酸以及碘等多种微量元素。在日本、海带被认为是长生不老的妙药,能预防肥胖、心血管硬化、高血压、心脏病等。

蔬菜水果:水果和蔬菜中的各种抗氧化剂配合起来,能很好地抵御衰老。 经常吃蔬菜可以使人患癌症的几率下降 一半。

除了食材之外,烹饪方法也很重要。中国各人菜系都少不了煎、炒、炸等用油较多的烹饪法,而日本很多鱼类和蔬果都是生吃的,肉类烹饪也以煮、蒸、炖为主,极少用油。加上日本造反食品安全法处罚严厉,日本人自然吃不出什么毛病来。话说笔者正准备连吃3天日菜代替主餐、据说排毒效果上生,有兴趣可以尝试一下。当然出现强烈饥饿感或眼冒金星等副作用笔者概不负责職……





辨人们期待已久的《楼勒猎人4 G》(后文简称 M-4G》)终于狩猎解禁了!本辑的'猎人集会所'符答各位玩家去 MIHG 发售的倒收活动现场,预略狩猎解禁的热烈气氛 此外游戏物件人业本良二还在现场接受了一个简短的专访,与玩家们分享了他在迎来《MH4G》发售时的心情 最后,小编与猎人们总结了目前为止推出的其绝游戏和知名品牌与 MH4G》的部分联动任务和商品,虽然国内的玩家暂时还无法入手。不过提行过过眼镜也不坏吧!

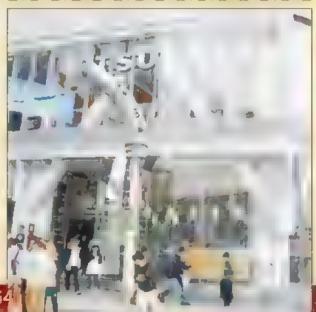
# 狩猎解禁 联动统行!

**游猎艇 陸倒数活动** 

WATATAWATAWATAWAYAWATAWATAWA

▲活动的举办场所

位于东京巡谷的Tsutaya



10月11日,在东京涩谷的Tsutaya(注1)举办了《MH4G》的游戏发售倒数活动,当日出场的嘉宾除了制作人辻本良三外,还有被广大玩家所熟知的资深猎人——搞笑组合"次长课长"的并上聪利偶像艺人后赚真希。

活动一开始,让本良三作了简短致辞,随后主持人采访了让本、并上和后藤三人此时的心情。并上说自己已经开心得无以高表,现在只想赶快买游戏、拆包装,然后立刻进入到《MH4G》的世界中。后藤则展示了自己身着的酷似猎人外套的毛皮骨心,说自己所穿的股饰就已经表达了想尽快开始狩猎的心情。并上接着提到自己迄今为止都是和熟人一起玩《MH》,此次也想和其他不认识的玩家联机,随后他不怀好意地笑着说:"我也想借此机会

了解一下普罗大众玩《MH》的水平。"这让在场的 不少玩家都起哄她笑了起来。主持人询问在场票宾, 今天购入《MH4G》后会在哪里玩游戏、后藤回答会 在家里或者找家咖啡店慢慢地玩游戏。

在主持人与现场嘉宾的一间一答中迎来了阜上7 点的狩猎解禁时刻。在"3、2、1、0"的倒数声后。 在场的嘉宾和玩家一起举手高喊:"狩猎开始!"。 《MH4G》的游戏正式宣告发售,这也让当日的活动 达到了最高潮。

活动的最后,辻本为头二名购入游戏的玩家录自



▲是先购入游戏的三名 玩家与现场雇宾、主持 人和COSER的会影。

送上了游戏、排在队伍 前面的不少玩家都是从 10号下午2点左右就开 始排队,他们说在排队 时结识了许多其他玩 《MH》的玩家,大家 还约定购入游戏后一起 联机玩《MH4G》。像 这样因为一款游戏而拥 有更多志同遊合的朋 友, 想必也是不少玩家 的共同心愿吧。

■人类描动的游戏发售



# 物性 计二定尺 一步的 行

· 自己 WMH4G到福利发售。 查传会或这是自

养的心情况

學文的例表語母現場東京前500名記載以情報 **非正见到这些玩家后老什么多得吗**?

R. D. B. BERT LEDING FOR THE

天的天气还不算太准。

注2》希望老天爷今期两天能给点面子同"

it2。而于《MH4G》的发育期间有大型合风量随时向

THIRD PRODUCTS FOR A SINGE

BAL District Participation

的操作习惯选择机器。

最后被对北京的影光的电

THE RESERVE OF THE PARTY OF THE 希望《MH4G》能为大家春来长久的游戏乐量。

# 联动参上

#### 太贵之达人〉×〈MH4G

配信任务: 《太難の法人・太単鏡だ》ン() 領定配施时间: 2014年11月20日





#### 索尼克 × MH4G

配信任务 《ソニック・千刃龙への仮走》 理定配信时间 2014年12月5日





# 7711 (MH4G)

#### 动物之森 × (MH4G

配信任务: (どうぶつの集・つり大会并條・) 店供免行預定配備时间: 2014年10月15日 ~ 2014年12月17日

#### 银河战士〉×(MH4G

配信任务 《メトロイド・特殊任务》&(メトロイト、迫り来る額 傷銘)

**含头先行预定配信时间** 2014年12月17日 - 2015年1月28日





# 

#### 『洛克人》×(MH4G

配信任务: 《ロックマン 平和を取り次せ 店头先行預定配値時間: 2014年11月14日 - 2014年12月11日

后来光打排走就是时间; 2014年11月14日 - 2014年12月11日





#### ALOOK × MH4G

**告价 10800日元 佳物款**(&8540日元(艾馨摄款



#### 优衣库× MH4G

**各价 390日元(小号)&590日元,中号** 





如负责程序和动画等工作的新海城(在Falcom的相关工作中新海诚通常以"新津城"的 名字出现)在离开了Falcom后、就凭借自己独立制作的动画短片在动画业界声名大噪: 一共画师在离开Falcom后也依旧以自由画师的身分活跃在游戏业界中,并且不少人也开 始在ACCG领域进行跨界尝试,他们所取得的成绩也不容小觑。因此说Falcom是一个输出 优秀人才的学校恐怕也不为过,那么本辑就让我们来认识一下这些曾效力于Falcom的画 师。以及他们曾为玩家带来的经典之作吧

医 武文 人 " 李子" 《 李子 图 第一 四 " 李文"

# 山田秀树



# 社员军团

年幼时就特别喜欢涂鸦的山田秀树。在 大学选择专业时违背了自己的兴趣爱好选择了 工学部。在大学留级两年后, 山田秀树突然醒 悟,并重新振作了起来开始好好钻研画技。



中山田秀村为PC版《英雄传说4 朱红之清》绘制的宣传画》

1999年山田秀树加入了Folcom、井一直与新海诚搭档,在职期间山田秀树除了为Folcom旗下的游戏绘制封面和插图外,还频繁地参加了游戏的动画制作。比如山田秀树在进入Folcom后接触的首部作品《英雄传说》海之槛歌》中就参与了OP的制作,此后他也接连在《永远的伊苏2》、PC版的《英雄传说4 朱红之泪》等游戏中负责了美术设计的部分。不过在Folcom任职的期间,山田秀树主要是汲取和模仿周围同事的风格其效仿新海诚的风格制作的OP和岩崎美奈子画风绘制的插图都几乎能够以假乱真。

离开Folcom后山田秀树开始以"こんうき"的笔名绘制小说插图、同人图和漫画等,作品也大多以成人向为主。 在成人游戏杂志《TECH GIAN》上连载的长篇古装漫画《魔乳 穆剑帖》获得了一定的人气后,2011年该作品被正式改编为了IV动画,这也让山田秀树成为了Folcom出身的画师中作品被正式改编为IV动画的第一人。

山田秀树的CG绘制功力十分扎实,曾被同事山中绫子戏称为Folcom中传授CG画技的三贤者之一。除此之外山田秀树对光影捕捉和画面色彩的掌控都非常出色,想来这也或多或少地受到了捂档新海城的影响。压于山田秀树在独立后更多涉足士成人漫画机插画的领域,因此其笔下的角色都非常丰满立体,再加上山田秀树非常注重构图和动态捕

捉,因此他的画作都颇具张力。

虽然山田秀树的画风和画功都让他不容易被题材所限制,但无论是在任职falcom期间还是离开falcom后。山田秀树都不属于高产的画师,这恐怕也跟他喜欢没事就躺着的悠闲性格有关吧。



# 山中绫子

山中袋子是在Falcom任职了14年的资深员工,在Falcom的时期山中绫子参与了大量且多领域的工作,比如在动画方面山中绫子就曾与新海诚和山田秀树合作过《英雄传说5 海之槛歌》的OP,此外她还与山田秀树合作过PC版《英雄传说4 朱红之泪》的OP。虽然山中绫子还参与过许多游戏的美术设计工作。但由于Falcom中的工作以合作居多,因此明确由山中绫子个人担任的人设或者插图的作品较少。不过在PS2游戏《西风的狂诗曲》中,触发事件后的人物立绘被明确写明是由山中绫子担任的。



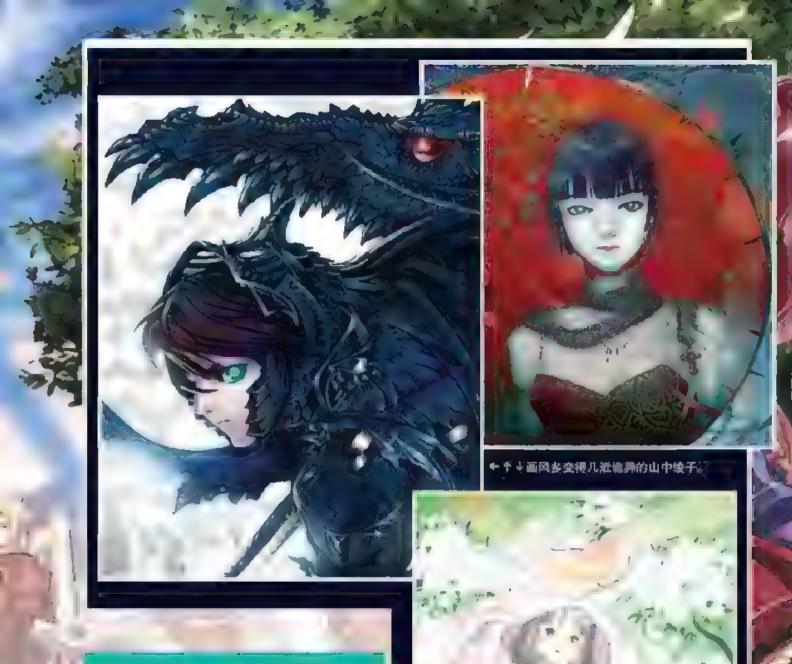


**命《黃风的狂诗典》中的人称立绘**。



4个 对比笔触感风。不少人推测《VM Japan》和《Brandish4》的人设也是由山 中域子组任。

在制作完《空之轨迹SC》后这样的一位资深员工也离开了Folcom。离开后,山中级子成为了一名自由插画师并改名为山中虎铁,其个人主页上总结的擅长绘图题材包括怪物、道具、服装、标志以及世界观的美术设定、并且从可爱风、点阵风到厚涂风等风格都可以一并包揽。山中绫子更声明自己可根据客户的要求在日式和欧美式画风之间自由转换,足见其强大的绘图实力。







自幼就喜欢绘画的田中久仁彦从学生时代开始就一直给模型或者游戏杂志的插画专栏投稿。并在业余时间积极地从事同人志的创作活动。高三一毕业,田中久仁彦就进入了Falcom并开始从事人设和封面插画绘制等方面的工作。比如《伊苏》来自伊苏的冒险者》、《屠龙剑 英雄传说》》和《美少女剑士梅儿》等作的人设均是由田中久仁彦担任。



一直想从事漫画工作的田中久仁彦被游戏公司繁忙的日程安排所累,根本无暇顾及业余的漫画创作。于是决意成为漫画家的也在1991年离开了Folcom,并成为了一名自由画师。除了连载漫画外,田中久仁彦偶尔也会兼任一些游戏的人设或者商业插画的绘制,他的首部画集《龙骨》一经推出就被粉丝抢购一空,后续的同名系列画集也都创下了不俗的销售成绩。

《沈青》的封西。

崇拜士郎正宗(注1)的田中久仁彦普大量模仿过他的作品。因此其笔下的人物量型立体丰满,上色厚重且质感细腻、作品的题材也多走科幻风、机械的元素更是经常作为标配。除了画画外,田中久仁彦日常的一大爱好是拼装萌系的手办,因此其绘制的爱画《一击杀虫 小惠惠》、《猫耳的纳库扎》等都是正时下的萌系路线。不过与优秀的绘图能力成反比的是田中久仁彦的绘图速度。光从原本预定2002年发售的首部画集《龙骨》硬是跳票到6年后的2008年11月11日才发售这件事就可以一窥其拖稿的功力,其漫画的随意停载史是家常便饭。不过对于慢工出细活的田中久仁彦来说,一件作品的意义恐怕也不是金钱和时间就可以衡量的。



个《一告杀虫 小海京》这样的前来被风是国中久位 亦个人比较推搡且撤长的。







大家好啊。这一转眼11月了。各红有没有心目中的神作在这两个月发售呢!有就别犰狳 了。比如《怪物猎人4G』,编辑部的猎人众们取礼联得不亦乐乎、造马修这个非腊人都借着测 试New 3)5和New 31×11的机会比划了几下 说起来本人今年和以征最大的不同。是什么都会 去公试,毕竟游戏的世界丰富多彩、不要被自己的眼光和直觉束缚住。这样才会发现更多优秀 的游戏 大家说是不是?

# MI

一堆乙女游戏要出在PSV上 了……我把小P2号卖了买了一个 PSV(血泪), PSP上还有游戏没, 玩完呢。小의号还在老师手上拿。 不回来呢……更心酸的是: 暂时 没钱买PSV游戏。

何池魔子。

一番: 这不是前几辑给PSP・ 起名的同学么。虽然我不大赞 成契机器不买游戏。不过PSV 可以不买游戏也能玩的 ……

常有送AVG、其中不乏乙女游 戏。如果只是玩游戏、看剧情。 而不是收集控的话,根据当月。 免费列表买会员服务还是挺合 算的。

工作后有了贪念。但却没有了时 间。虽然实现了PSV和3DS双机制,즉,

甚至还做起了从正党,可大部分时间爱机都在吃灰,突然明白了 "鱼和能掌不可兼母的道理"。

**李冉**: 所以我很疑惑那些除了掌机外,连家用机都全机种制 霸的人是要如何平衡游戏时间的……不会在玩的时候感受到背 后被冷落的游戏机们的怨念么?这恐怕跟"坐拥后宫三千但却 不能——临幸"的苦恼一样吧(咦。这是什么奇怪的比喻)

·马·马·梅: 其实我一直觉得"鱼和熊堂"能否兼得只是钱的问 题,虽然引申到游戏机上还有时间,但是相信我,宁可买了后 悔。也不要后悔殳实; 实了吃灰虽然看起来浪费, 但心里不再惦 记会很舒服 有时候买东西,并不仅仅是能否用到那么简单。

势就好

电无兮:你们让我这个只 有一个机器但想玩另一个平 台游戏的人情何以堪……

没什么,只要朋确自己真正 不是"玩到所有的游戏"。而 想玩的是什么。不要盲目消 是"在喜欢的时间玩到自己喜 欢的游戏"

> 阿鲁:这么一说。我好像冷 落宁宁好久了。估计一见面就 会被抱怨死。搞得我都不敢进

#### 该话题由宁波 陈麻延读者提供



若小偏侧打算契防款质量相当的游戏而又由于某些原因只能买其中一款 时 会从游戏的什么方面考虑而决定先入手哪一款呢?



A CHE TO STORY TO STO The same of the same of the same of 



李·日 書 名,下台花下 有 1,11 , 1 , 1 , 1 1 1 2 • ा , क्षेत्रक , १ व. ५ , — के के हैं , — रूप B 4 8 2 2 4 4 4 4 5 2 1



1 . 1 % / 1 / / 2 4 print 1 " Was I to a comme 

4 下版「等」「117 內月111 在



TA. VI ACT FREE TENT F

न हेट हे अच्छाल्पर वा च ,, Y , X + 15 1 1 4 7 1 1 2 · 1 · 产手。 · 12, 可用于第二次第 1 1 x . 7 4 . 11



E The state of the TITE TO THE THE THE THE THE 个时间点只, 生, 11, 15 - , 1, 11 4 1 1 1 1 1 1 1



with I a . M & a in the state of th The state of the s te my struct, here here to 1 . F 11 . 4 & .A. . 1 17 1 = 140 





nother and a set

# 至业

初三上学期让同学帮买了一台PSP,结果第二天就被 老班带走了。然后又一同学来借我手机,也被老班顺便带 走了(TAT)。





**《学马修**:貌似你被你们老班盯上了啊——先老实下来吧。起码等老班把注意力转 移到其他同学身上再说。

白葉:老班奇识到位啊 后面那个是法人(自杀)的吧?

腱月:确定不是产业链?



#### 生产的 体英 195 指

每一的债券一尺分发现 (1.5本约 ) 12 中有一处意 无参约的表质的 1-1 "对手打抓我的资格或面。有了这 水石穿放取可混不是无了

阿鲁 悠扬的歌曲声中,虫无兮跟毛老师缓缓地触碰

**一** 在写:阅这样



**李字明** 有权不要吃酬啦。

画虫无兮: Ask teacher Mao I have no idea。

序码·这层然是毛老师提议的(还以为是你们"情到深处"。不自然的一种默契······

(本) 虫无兮、晚颐毛老师说"我们来玩ET模",但毛老师说 这样的画面太奇怪,我说那我找同行的妹子配合一下好了。

**作写: 结果做娇的毛老师最后还是烂服了么 ……** 

**等库玛** 就是有这样的梗才好玩嘛!

在《桂物得人》(C) 发生切削。似乎的游戏是红和旅步的游戏偷跑时间让半夏和生奶;点叫话,两人订了所放 后尺友现下》沟宣店核的游戏定价更低。发货时间也之 平。于是两人都觉得没有比乖乖预订游戏更抗萎的事了

(本) **库玛**:不要伤心,你要知道去年我买《MH4》的时候 力了省五十块钱都是晚了两天才拿到游戏的啊哈哈哈哈 (心酸)。

中夏 然后TGS之后才玩的我还顺手报抱了你们的大

**"多家理**:株大聯才長正谱」可以专省很多时间呢!

● 苍穹 整天就知道抱大腿,你看看人家后藤真希,同样是女性玩家别人七下小时,你惭不惭愧。

**一麻珀,惭愧。所以更坚定了要努力抱大胆尽快弥补差** 距的心!

**台湾白菜・一天到晩尽扯淡** 





\*你现在满脑子都是这种画面了吧?

**海库玛** 讨厌,不要说出来啊!

# 对面三缺

初来大学时,一人单刷《MH4》,然后在学校的贴吧遇到了机友、三缺一、我果断入窝……三个HR 100的大大啊!居然是对面宿舍!

马修:怎么说来着,远在天边,近在眼前

1195

其实很多时候大神就在自己身边啊。对吧毛老师?

6000白茅

白菜: 怎么有一种对面宿舍设好局套你的感觉(笑)

1

阿鲁: 你还不赶紧换到对面宿舍去?





潮州油条

#### 225辑调查之你理想中的打机环境

理想的环境,是在空旷。无其他 人在附近打扰或被打扰的环境。

窗, 无烟无主。

冬天的温暖被窝~~~

有赛车仿真筐体。7.1声道环绕声。 墙一样大的显示屏。全息就要棒了。

一个独立的影音室。全黑、没有馆

有间小屋, 15年就行, 有门有 动漫气泵游戏气泵特别定的地方。

7 , 2 % IT F

**德安静。最好能双人对战** 

软软的沙发,没有其他干扰。放松 的环境。

3 4

一个房间,一张桌子,几张凳 子。良好的Wi-Fi网络。几杯饮料。 攻略。好机友, 搞起来!

自己一个人。在安静的地方,玩 希望家里人支持、周围没有噪音、文字冒绘类游戏或剧情向的HPG。或 者许多人一起玩多人联机游戏

和妹子一起打机。Yeah!

#### 225辑调查之希望在TGS上看到哪些新作公布?

《亿万路场物》

终幻想VI) 在TGS L公布。

學 新星)、

希望古慈狼再度回归。

チナリン・\*\* 期待。

己不抱有弊待,我的期待 直都是

RPG的都行

8 × 16 ,

没什么期待了。反正高三党也没 精力去玩、着书解湖。

中文化来几发。

49 2 1 2 10 2 30

(轨迹)和(MH)的下一

新作。

期待《战场的女武神4》、 生前夜3)、《最终幻想V》和《最 曲》、《超级英雄世纪》、《梦幻之

《FIFA 15》、《战场图卷

《如龙0》

高考后和朋友各奔东西, 以前快乐的联机时光要变少了。

浙江 無棉程

沙 沙 沙 鬼 阿学 . 现在大 部分游戏都可以网上联机。

西班无兮: 你还可以寻找新的 联机伙伴,说不定更快乐呢? (業)

● 苍穹: 你完全可以把新环境 下身边的人拉入坑不是么?

阿鲁:面联和网联还是有很 大区别的。不过上大学了不是应 该能接触到更多的同好么?

1993年: 去吧, 少年, 大学还 有许多隐藏的玩家等待你去结 识。以及很多有游戏玩家游师的 需要你去开发。



第 次哥回函就中奖了, 很兴奋 这让我想到 去年万代官方年中感谢祭上中的高达模型PG OOR. 价 格1000多呢 今年年初奖品总算到家了,不过竟然发的 顺丰、PG那么大的盒子外还套个近1倍大的盒子。从深 圳汽来最后运费300多

北京軍程

阿阿爾 翻了一下回函表发现这位读者竟然个是妹子,在这 里我想说一句,如果高达模型不要的话就给我吧!

马棒: 1000多的模型运费300就认了吧 我第一次在每宝 用购物车功能没找店主重新核算运费,那才惨 ……

只會片语 虽然没可能,但还是希望(鬼武者)能有PSV版





明島修、 だった。





《李马传》







一一一



3DS 5.1 以上的卖 1000 左右, 43 以下的卖到 1300 ~ 1400, 好费啊, 小学生,中学生拿什么钱买到自己心爱的主机啊,

**②** □ □

他 1提心制 不过现代保持付一种生物不易。等以后有证产了也

新买的手机给偷了。很郁闷。心情 严重受到影响: 什么罪都太突然

四日報:

开享后,高二年就走入了地狱的深 湖,但是我的大3依然与我不离不弃。 以后我一定会多买游戏喂你的!大3。 爱你!

BF ANG

r 1 55 5

四马井:

,射线机所有强。二支党

介各种会特性提供出 ??

一年过去了大半。差不多该辞职换一份工作了。虽然以我的个性一定会发生一些不开心的罪,而这些事故也不弹处理得很好。但看开一些——都供辞职了。有什么心愿要抓紧时间完成了

**四月後**: 老名說思。

船笼爆分。萨斯曼沙。 北京河至在初的工作

(火紅·叶绿)复刻那次出了七岛、希望这次(宝石)版地剧会增加什么花

无律左路征戰

10 10

(B) 马传:其实性难是想 (1) 作在 NN 自动外观,现已经说:

小娟们。我会继续虽些另类重口面的,报报!

上海 Mr 科 上海 Mr 科 口"也是何对于大多数元字两旅的清明 [4]

期待《口袋 宝石》要剪。入坑作。 买买买,就是不知道会不会有新浆机。

表津 特許

○ 马棒: 3四样长有对用学的技问。 5、署系式

PSV 的奔电器丢了。能用安卓充电 番码?

平均 曹晓丽 马锋: 最机型, 2000 型的完全设闭

小编觉得哪个游戏里的哪个角色展 适合做自己的另一半2

r 3 5 1+

學马修;

怎样炒冷饭才能别有风味?

民事左膝独庭 **国格:** 水分必须要少,火夷走。翻 砂力作文化,放大腿的是为和纤霉加了 那名班及 天境说明而是更初游戏。都 这样

买PSV的时候被JS 银银地坑了。 至今都很痛。听说行货即将进入大陆, 虽然完置是个漫长的过程,但总是有希

无事亦例

□ 马带: 目前还身设合布针货中%
布过知信价税、起码有希望

		REAL PROPERTY.		<b>爾提</b> 模内包			
信息統合思念	222	魯田隆	献绘貌们除爱的《动物之词》	1七号、开户银行、收款人姓名 地址、邮编、姓名、联系电话			
经性	214	自由读	我的游戏简史	卡号、开户银行、收款人姓名 地址、邮编、姓名、联系电话			
小島丸	193	民家点得	透設實險 旧权舍的少女	<b>卡等,并户银行、收款人经名他址、邮牌、姓名。联系电话</b>			



老任这一次发布新 3DS够快够根,玩家还 只能买买买的节奏啊, 真是罪大恶极!钱包君 又要受苦了。



苏州 朱承浩

能用:如果不是新的3DS LL刚买不到一年。这次可更换面板的New 3DS实在对我更具吸引力。论手感LL更好,体型上更倾向于普通版。

**马传:** 看好就买。相信我,钱包君可以再吃饱,但你犹豫买不买时内心的煎熬是无法弥补的。



# 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购·

(掌机王SP):第96、104~107、109~111、113-115、131、133、158辑,定价9.8元;160、171、178、183辑,定价12元;103、151,定价14.8元;164、187辑,定价16元。203~206,定价18元。216、219辑,定价14元。217、218、226、227辑,定价19.8元。

《口袋玩家》: 28、38、42~46、54、55辑,定价16元;第62~64、75~77、82辑,定价18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》:定价68元。

《3DS专辑》· VOL 8; VOL 9, 定价35.00元。《PSV专辑》: VOL 9; VOL.11、定价35元。《PSV宝典》:定价28元。

《PSP专辑》: VOL.3, 定价25元, VOL 6: 定价28元; VOL.14, 定价32元。《NDS专辑》: VOL.2, 定价25元。《NDS宝典》: 定价28.00元。《怪物猎人狩猎志》: VOL.6, 定价12.00元; VOL.11、13, 定价18.00元。

《怪物猎人4 完全狩猎攻略本》;定价45元。

郵购地址・ 2 年 ・ 変化主 キャ

电话: 0931 4867606, En 1935 2 3 Er



New 3DS 闪电发售,新增的 C 杯比想象中要好用,追踪眼球位置即时调整 3D 成像的功能更是让玩游戏时不用再担心因为姿势不对而导致的重影,总体来说改进得还是非常到位,就看啥时候出有爱的限定版机器了。

#### ● 想问一下《妖怪手表 2》下载版的特典 怎么领取?请详细一些。谢谢!

北京 製術 在 c 商店购买下栽販后、会得到一个 特典码 (今) 个使用可能な番号)、记下来 并 古 丰 "使用する" 进入游戏内"さく ら大通り"的"こやぎ邮便"、与1号台的 NPC 对话选择"ダウンロ ド番号入力"。 并輸入那个特典码、选择"限定商品の受け とり"就可以得到特典道具—— 元祖 版 是"「型の鈴"、本家 版是"ハ トの鈴" 持有该道具的情况下前往指定地点就可以发 现对应的特典妖怪、并与它们战斗



▼ (元祖) 版特典妖怪 ロ ・第一小学校2所・理 ・理

第一小学校3阶・喬乐室ラ・ニャン 位于一さくと



# 《妖怪手表 2》中有没有什么让妖怪迅速升级的方法?

南京市思斯 刷经验的话可在消失后前往樱町车 如,用妖怪手表调查有粉色妖气反应的 地方会出现游之告示牌,在其中输入"打 せいだしん" 然后使用"おもいだスッ ホン"和"记忆吸い取り机"合成出"お もいだしん"、"おもいだスッホン"可 在那岐崎港町的里们作业场找到。"记忆 吸い取り机"则可在ジャングルハンタ 交换或在火车上从钟表调子堂的店主那 里得到 セ后与"おもいだしん"对话 即可与"スペテウバウネ"进行对战。 保底会有5000 左右的经验值和一个"小 か~い汉方"。有时也会得到"神(けい)け んちだま";此外,在自宅洗手间的洗手 欠选择"齿磨色"。在床前选择"寝石"。 然后继续返回洗手处选择"齿磨光"。反 复二十次左右会出现"虫齿伯爵" 其打倒后会得到"神けいけんちだま" 通过此方法可无限入手"神けいけんちだ ま", 20000 経验値的"神けいけんちだ 主"也是用来给妖怪升级的绝佳道具

《MH4G》的封面怪千刃龙造成的製 伤、除了吃肉和蹲下外。有没有快速解除 的方法?

Emu 小うた 高級一点用本作新增的全异常状态解 除道具"万能汤けむり玉"。还能帮队友解 除。低級一点的话可以用商店销售的"モス ンヤーキー"。这两个用起来很快, 比吃烤 肉要靠谱得多

《任天堂全明星大乱斗》单人模式(最终 BOSS 是大手的那个)过关的职员表画面,怎么都打不到 100% 是怎么回事? 我很早就打到 95% 了,但后面打了非常多。数字就是不增加,有什么窍门吗?

為作 內加 这是个容易谈解的速依游戏。实际二 百分数并不是击打的职员名字数量。而是在 击打这些名字时。后方的背景图会显露出 来。百分数是背景图的显示比例,要想达到 100%。需要令名字破碎时的位置布满背景图。 如果你只在同一个位置击打。那后面基本都 是在做无用功了

上海朱虎月 对轻小说有爱的话, 首定好玩 每个 角色都有连打连段, 初学者也不用担心放不 出招式, 当然这种大杂烩类游戏在倒精方面 就不要太期待了。最后来自《俺妹》的高级 桐乃可是本作的最强角色, 开心吗?

看了 New 3DS 好动心啊,只是我预算的是大3,不知道 New 3DS LL 会不会比大3 贵出多少,进化多少?值不值得为这些多花钱买 New 3DS LL ?

多方面进化得都不错,详细的看瓜特的评测吧、至于价格。New 3DS LL的官方定价只比3DS LL贵出800日元(折合人民币不到50元)。而网上也大都是不到1400、实体店应该贵些。总之现在实的话、New 3DS 或者 New 3DS LL 肯定是没错的

我发现我的 PSP-3000 无法关机了。我是 2009 年 10 月初买的 GT 限定版,以前用的时候关机一切正常、现在无论电源键开关往上推住 5 秒还是 10 秒、第二天打开还是直接进入 XM8 界面,没有开机动画,这种现象告诉我这种操作实际上是待机操作,难道是硬件坏掉了?

於"、朱沙香 PSP的电源键确实容易出现你所说的 这种问题。解决方式是在待机画面推住电源 键直至关机。这样就不会出现优先待机的误 操作了

我看光盘的时候似乎听见了《口袋妖怪》有重钢蟹的特典,这是购买就送还是要 预约?

北京王六九 元需预约,只要购买了日版的《口袋 妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》的游戏后,在 2014年11月21日到2015年1月14日期间 就可以通过 Wi-Fi 下载一个不同颜色而且佩 战了超级石的铁哑蟹了,进化之后就可以变 成重铜蟹了

資问购买掌机后必须要再买贴膜吗?掌机不贴膜就不行吗?因为我很不喜欢贴膜这种东西。

贴胶纸于掌机周边、并不是购机时的必买之物、关键还是要看玩家对此是否有需求,之所以要给主机贴膜。主要是怕屏幕被到花、尤其是NDS或3DS的下屏、经常使用触控笔操作的话,对屏幕是有一定损伤的当然贴膜后对手感会有一定程度的影响(根据膜的种类和质量而定),如何取舍最终还得看你自己的喜好



- 真情疑惑 小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等,如遇到此类事件请自行回避

#### 方翔涛

#### OCH T

性别:男

年龄: 23

拥有掌机: 3DS、PSP、NDSL

喜欢的游戏:《无双》、《战神》

地址,江苏省苏州市平江区白塔东路孙家弄

10-1 목 203 室

曲路編: 215001 QQ: 690655493

Email: 690655493@gg.com

电话: 15950022694

想说的话: 好久没给编辑部寄回的了。各位

小编还好吗!

#### 王学鹏

#### EN EN

性别:男 年龄:35

拥有掌机: PSP、PSP go、NDS、3DS

喜欢的游戏:《高达》

地址:安徽省合肥市瑶海区长江东大街东

七复建楼 7# 楼 2 单元 905

邮编: 230000 QQ: 110173268

Email: 110173268@gg.com

电话: 13866180325

想说的话:从最开始喜欢玩游戏,到现在

是收藏游戏(没有时间玩)。

#### 

性别: 男

年龄: 18

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《MH》、《零式》

地址。广东省湛江市赤坎区海园路邮电局

宿舍 16 幢 303 号房

邮编: 524000 QQ: 224761107

Email: 224761107@163.com

电话: 18607592934

想说的话:我从小学就开始追随《掌机王

SP》。希望你们越做越好!

#### 邵阳

#### CENTER IN

性别: 男

年龄: 14

拥有掌机: PSP、PSV

喜欢的游戏:《暗魂献祭》、《忍龙》、

《无双》、《奥特曼》

地址:浙江省湖州市吴兴区国际花园2号

楼 B 单元 301

邮编: 313000 QQ: 614808819

Email: JKLMN8@126.com

电话: 0572-2122166

想说的话:六年苦熬伤不起,努力攒钱买

游戏。

## 刘昊

#### 化传 诗语意识

性别:男 年龄: 18 拥有掌机: 3DS、PSP、iDSi

喜欢的游戏:《口袋》、《火纹》、《初音》

地址: 辽宁省大连市金州区金湾路 12 号楼

二单元 501 室

邮编: 116100 QQ: 1364102293

Email: 1364102293@gq.com

电话: 13050520056

想说的话: 高考前最后一次寄回函了!

Fighting!

#### 李雨丰 **WATER**

性别: 男 年龄: 18

拥有掌机: NDSL、PSP、3DS、PSV 喜欢的游戏:《机战》、《暗魂献祭》

地址。吉林省长春市朝阳区人民大街

6465 号吉林省实验中学

邮编: 130022 QQ: 1625896281

Email: 1625896281@qq.com

电话: 15643013358

想说的话: 《机战》, 钢之魂, 燃烧!

#### 卢紫恒

性别, 里 年龄:13 拥有掌机: PSP、GBA、NDS

喜欢的游戏:《战神》、《初音》、《王

国之心》

地址:广西桂林市象山区民主小学六年级 4 班

邮编: 541002 QQ: 1436265647

Email: 1436265647@qq.com

电话: 13978380704

想说的话:祝《掌机王 SP》越办越好!

#### 吕胡明 | 「昵称」 赤の登石

性别: 男 年龄: 25

拥有掌机: PSP、NDS

喜欢的游戏: 《火纹》、《重装机兵》

地址: 上海市虹口区江湾镇万安路 769 号

邮编: 200434 QQ: 361238444

Email: redwolf tim@163.com

电话: 13774282549

想说的话:想要第 197 辑啊!

#### 万罡晟

性别: 男 年龄: 14

拥有掌机: GBA、PSP

喜欢的游戏:《MH》、《高达对高达》、

(Fate)

地址:上海市静安区胶州路余姚路 321

弄 26 号 603 室

邮编: 200000

电话: 18217632197

想说的话:这是我第一次寄回函表耶!但

是我已经关注《堂机王 SP》很久了!

### 沈天宇

性别:男

年龄: 16

拥有掌机: GBA SP、NDSL、PSP、PSV 喜欢的游戏:《MHP》、《无双》、《机战》 地址:上海市徐汇区冠生园路 411 弄 13

号 1302 宏

邮编: 200235 QQ: 343169074

Email: zv8843@sohu.com

电话: 13761997137

想说的话: 祝各位小编事业顺心,工作顺利中

# 王浩丞 (Co Dicycle)

年龄: 18 性别: 男

拥有掌机: PSP、IDSL、3DS LL

喜欢的游戏:《生化》、《口袋》、《逆转》

地址:云南省昆明市西山区广福路8号3

号楼1楼

邮编: 650228 QQ: 1029518188

Email: 1029518188@qq.com

电话: 13529377132

想说的话。祝《掌机王 SP》越办越好!

#### 张家畅

#### Gus n 5 or B h m

性别: 男 年龄: 19

拥有维机: 3DS、PSP

喜欢的游戏: 《初音》、《太鼓》、《马里奥》 地址:河北省唐山市路北区凤祥园 305-

1-401

邮编: 063000 QQ: 764071043

Email: jiachang159@gmail.com

电话: 15030528327

想说的话: 高考结束入 PSV 1

# 冯笑梦

性别:男

年龄:30

拥有掌机: 3DS LL、PSP、PSV

喜欢的游戏:《MH》

地址: 贵州省都匀市工人路 9# 工商银行宿舍

邮编: 558000 QQ: 702105317

Email: 702105317@qq.com

电话: 15339594607

想说的话:希望《怪物猎人》出在PSV上。

十分期待!



# 库玛

从几年前开始希到十月我就会任事 得不可思议、所以一到这段时间我都会格 外地小心谨慎地求存活 今年的十月一开 然就是点率玩棒破掉门牙。去剪头发又遇 到上次那个对斜端海倾有执念的友型师。 这次不知道是不是他有心报复。我被剪成 了一个各得不能再常的、便假定一样的零

划海、气得我只能看着镜子一个劲的傻笑 最夸张的 是在装日深夜。厨房的水管莫名其妙地爆掉了。早上 一般来看见家里水漫金山的壮观景象简直醉了…… 于是被这一系列倒霉事件折腾的我这段时间老做噩

梦、每天也处在一惊一乍的焦 」 您就图中、诶~~~~ 真是吃干顿 大餐都弥补不了我这个月受创 ⇒ 的心灵

吃个饭随便要罐饮料 也会接受到来自于老天爷的 物流。好啦我知道啦、明天 我就去找女朋友!



由于毛艺师目谦说不损长 打枪类游戏。于是临时接过了 枪 弹游谈 外章 的攻略任务,虽然前两 作个人都打通了官方中定版。但毕竟 是临降磨枪。如果攻略中有处理不 与之允还请系列翰丝们不吝指数。

任完 绝对绝望少女》聚

按有效是。那恶深处 的攻略,后者是我期待已久的作品。将戏时甚至又找回了十几年前初玩 生化 危机 那种心疏加速的鸣觉 虽然四面上有明显不足。但诡异的空间 未知的环境、以及强大的敌人 所管透的恐怖感和压迫感让人回味无穷,而 BOSS 的精妙设计和众多细节搜也体现出了制作人的执 自前正在最高难度的"一击死"模式自虐中。

#### J UXI(##)

◆小1 联看就要到而立之年、□智却 東十多岁的青少年变两样、常常葱得家 人为犯着急上人、想想要人家说的 男孩子委穿养是也有一定遭理的。 人小桥生惯非不明白生活的艰辛怎么 裁其得起来?

◆看到别人取得成功时,我们会说, 他们的运气好;当他们遭遇失败时,我们会说, 也们不努力,自己取得成功时。我们会说这是自 己努力的结果;若遭遇失败,我们会自我解嘲说 都是环境的错

# 乌冬

- ◆为了迎接《MH4G》的"狩猎地 焦"。临近发售前用长假好好体举了一番。 喷便刷了刷公会任务为继承存档做准备。 冷想到这一刷就出了 3 把发光的发热武 器、再看看之前自己刷了大半年才出了 2 把发光武器, 真是泪,底满面
- ◆ NMB+X 首推的山田菜菜豆布毕 业了。不过因为这段时间在忙《MH4G》 的东西、连心情低落的时间都没有,这种心塞的 感觉可真不是滋味
- ◆好友无声无息绝结婚了,虽说喜欢低调的 仍没张扬,可连我这死党也没通知也真是太况不 过去了。还是我上他家看到结婚照才知道的··· 但无论怎样。还是在这里祝福他

#### 古古 言 (東州)

☆准备拌入烘焙的坑中,入手了"高 工上"的烤箱,添加了各种模具。跟着 闰上流传的一些方子,尝试着做了各种 併干和蛋糕。都→一成功 原来做饼干 和蛋糕都不需要水的



马修

◆ New 3DS 发售后的第二 天, LCC, 的稀饭同字便要扌 香港给公司英 New 3DS。于是 本人也要托他帮买个 New 3DS 」 叮嘱說人民币 (400) 元以內书 叮以接受, 等晚上稀饭回来时。

. 果然带何了 New UN 11, 一算汇至。比预算中超了几十、倒也没什么 而在接下来、几乎每天一都在撤博上看买不到 New 3DS LL。日本那面也断货的消息、不由得想起来,还是好好谢谢稀依呢。太感谢了啊!

- ◆写专题和评测主机都非常界、而本人偏偏 在做这两项时。都能保持10年前刚刚人取时的会 奋和激情——嗯,这就叫换展的命
- ◆知足穷乐、年記起夫超体会到这句话的重要性。好吧。我老了……
- ◆一直提醒自己还有一个年级以及两天待和 似、但总是一直忙个不停,希望今年的别忙到最 无志了体现好啊

能制

★ 相接 第 13 季开播、杉下 右京的新杯子又让人嗅到坑铁的危 险气体 这季日刷平均质量高起本 了,国内目前有特内资源的除了 起 张老师》外都这得下去。可惜这个 充满童年四亿的题材还原成 引) 完全

★国庆自后零零碎碎八九天的假期也没能将作息时间调整好,只得暂时被鉴。又附庸恭生之道此 实了大麦青汁粉(原因是很多人说味道像体签) 尝过以后找恝说这根抹茶是远了好吗,现在习惯抗 在殷勤电吃

# 阿鲁

不忍贞视,

■趁养旅話日,张毛老师和苦檬 一起古次体验了密定设机。不过一 开始就因为没找到关键道具给卡丁半 个小时,后来又因为没把菜道具拿到 果位置导致无法获知提示,于是又被

卡了提近半个小时……可愿!我还会回来的! ■《魔兽世界》6.0 版本前夕火热上线。可怜 因为在稿 闪轨 攻略没法第一时间作龄。等发 想之后一定爱玩个丽! 白菜

□《刀剑神战Ⅱ》竟然"圣剑篇"



比 "纯铜筒" 先 放映 是监督服 颇作品中时间 顺序呢" 还是考虑

对后身故事比较煽情, 好给第二年一个无关故官呢? 不管怎么说, 还要等一阵产才让放了到移木(1)

うき)碧饰演的优紀(ゆうき)ア

□希望 电击文库 战斗巅峰 敢录代纪……哪怕是接助角色!

□希望卡粹游戏 werbschwarz 赶紧公布 77 门神域 11 "绝到篇"必问包!

# 虫无兮

●国庆期间一个领征了的朋友活电级 集实到了这个年纪。仍 一次活电级 集实到了这个年纪。仍 朋友当中出现离婚的人,就会晓得结婚 不过就是为了接地气 如果在有青水恒 不变的神粹定情,又何需一张斜书 这个北梁选研的朋友。在提到为行领 证时 喝多了的的劳动得传话都没不 透贯 飞岛总是可爱、条行终咒器地行 无论如何。 还是默默地视畅他

- ●虫菜单时遗得很低调、在司上也不透露自己和《掌机王 SP》的关联 不进有群里的读者朋友 货借上辩将记中虫某挂在腰间的幽灵潜子符石致包 把我给认出来了 这自是千年 查行一到我……
- ●最近翻出 无头骑士并司录 的动画来复习 制情。由于是四年前看的。内容基本忘光、母一集 都充满了新鲜感。顿时觉得某个词说得不对:"勿 忘"哪有"初心"。

# 香山 (共和)

- ◆从这铒开始有小编写桌了。 鸬鹚 画师大大
- ◆大概测览了一下10月秋季档的 日剧、严重推荐 京宫姐妹 啊、石 原里美在里面大可是了、简直大犯规! 完全 就是个姐摆啊!姐妹俩 [Sem 的身高差也好 萌! 遊遊遊!
- ◆ 直以来都有喝红型泡水的习惯。但是里面 的红型泡珠水里是有几分钟就被投吃完了……

# 掌机游戏综合**法**基表

#### 发售表阅读说明

- 爾紅色字体为受瞑目游戏
- ■以日元标价的为召版游戏 以 養元标价的为姜版游戏 所有日 版游戏的价格均为税后价格

SQE BOOK STANK

# Nintendo 3DS

				_	
40 ⊨	冬 [ 類阅 大磁料・管	エルミナ・ジェダ馬 アメノミハシラ・体	Satisti SD	HPG	6264 ⊭ ∞
, E	+	Man and Man at What hard there	Naisure	SLG	20.00.00
	中吸之月 失落山台	Harvest Moon. The Lost Vapey			29.99要人
6日	科理科科教育和品店	クッキングママ わたしのスイ・ツショップ クッキングママ わたしのスイ ツショップ	Office Greate	ETC	4968日元
	科理科如 我的都温店   e商店下载下载 )			ACT	
	忍者神龟 变种危机	Teenage Mutant Ninja Turtes, Danger of the OOZE		FIEG	29.99要元
	光盘战争 整仇者联盟 终银英语	ナイスク・ウオース アヘンン1-スアルナイメットヒーロース			5119日元
	<b>社</b> 模侦探 小泽里奈 滑于莲节奏	おさわり探信 小澤里源 なめこリズム	Success	MUG	5184日元
	1000年第二节 55年X	ワンヒ スパクラントハトル X	MNG	AC T	1745 7 11
13日	等好子 其の 5 - 在多人 の発送下析 1 瞬足 整備・全国最優維者	ワンピース 18クラントハヤル X	MTO	ETC	6264日元
	描子·F·不二键角色火集合 科幻喧闹颜会	瞬足 めさせ 全国研発ランナ 略子・F・不正性キャラクタ・ス大統合 SFトタバタハーティ		ETC	
208			Parme	IP',	6145日元
	日本の様、xii y	オケットモンスタ オメナルと		02.7	
	11条好性,是《在《6点》。 BE	ホケットモンスターオメナルと	Parket III of		49 16 11 7
	日本語は「は、ました」を表表を	ボケートモンスタード しょとサフェイア	PKT	He G	45 to 15 to
	日春秋場の語言を「中春活下数	ボケィトモンスターアレッアサファイア	6-1 γκ.—15 μ n		9874
	自然数数,是一个一直至在《重换 Promis 函数数据数	FORESTA O Charles of the at year th	Attes	april's	如何是音
	当地铁团 当线角色与日本金融之根	ご当地が過 ご当地中ヤッと日本全国の旅	BNG	TAB	5626日元
	西班牙里 五克州巴司司本王祖之成	とロハンク2	SEGA	RPG	5550日元
	英雄银行2(6向陆下载	ヒーローハンク2	SEGA	RPG	5550H 7.
	Specification of the specific	\$4 10 50 18 20 1 1 27 /_ 16 00 0 ~	AL	(k ,	F - 48' -
- "	(a   b   b   d   c   c   c   c   c   c   c   c   c	14 1 MW C. 1	A.L.	CF.	(3 Marsh
48	12字 真实心情	12岁 ほんとのキモチー	Hamming	AVG	5480E 7.
443	Red William	A T LOOK	Happinel		1,14
	かいて の の の の の の の の の の の の の の の の の の の	被回 双(thorse)	Knys Terms Games		EZEA .
4 🖺	<b>進志的巨人 人类最后を関連後</b>	進志の巨人 人次至后の第 CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	5378£1 7.
40	进步的巨人 人类型斯之界 经尺 进步的巨人 人类型后之型 序键 (e新店下位)		Spike Chursoft	ACT	5376日元
48	吃豆人世界2	11/27 W12	BNG:	ACT	5149E) /C
4日	吃亞人世界2(e商店下費)	バックワールト2	BNG	ACT	5119日元
	かたままま 自1	位野ウナーチ・頂打	Live	MO.	1,163 m
	提供手表: 01 、end 3 下载	の様ウキノテと氏は	town 5	let letter	देव(क्षेत्र π
	京 市 * 100 to 20 を ・ 古	ソークトンアイラートアトヘンチャー	SF (324	AV T	54 H F
	高,在 增强 经基本债 中国中下载 18.20 11 19.24 5.43	ノー・クトゥ ノ アイラントアト ヘンチャー Final Fanas FxP TREAS	SEGA Symathy	ACT A HEG	6.32823 J
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	FINA, FAN ASY CXP. TREAS	Santa Cila	A REG	\$960 . T.
	SEGA 3D 競劍档套	セカ30复設アーカイノス	SEGA	ETC	4296日元
	<b>经验税表受收货</b>		Rocket Company		5184日元
345	AT THE PROPERTY OF THE PER	リラックマなかよしコレクション	History Company	2.0	3 1041376
4 -		タイティカッヴェット	101 12-00	Δ. [	ff4 x
	etals as the	マイティカンヴォット フレイフ ! セカット	(ra regio	Ar I	17 / A.
		マイティカンヴォット フレイフ 1 セカント 2000 00	स्ति स्टाउट चित्र कर्देच	A* [	[7
• Ę	2" * 1.5	プレイフ / セカント 	Sq E π.		f <sup>∓</sup> → →
- E	を下へもり ため 数 たご 野党政国传報室	プレイフ / ヤカント 	inte grow	A RPG	作 : 注 售价未定
- E	2" * 1.5	プレイフ / セカント 	Sq E π.		f <sup>∓</sup> → →
· 定 本定 本定	を生べむり であ 数 た二 野実改国情報室 横王	プレイフ 1 セカント デ空改気情報型 瀬王	Inte grow Marvelous	A RPG 类型未定	作 : 注 售价未定 售价未定
- 克 本定 礼定	27.4.5 电3 数 产工 野生战国传输业 衛王 過产债费	プレイフ 1 セカント 発生成気後耐型 満王	Inte grow Marvolous Forya	A RPG 类型电影	作 注音 售价不定 售价不定 6458日允
· 章 太定 太定 22日 22日	まてくもり せる 数 た二 野史改国传研型 海王 適产使奇 連产传奇 1 e商店下数 )	プレイフ   セカント	Inte grow Marvelous Furyu Furyu	A RPG 类型电源 RPG	你一点完 售价不定 售价不定 6458日光 6458日光
· 章 太定 太定 22日 22日	27.4.5 电3 数 产工 野生战国传输业 衛王 過产债费	プレイフ 1 セカント 発生成気後耐型 満王	Inte grow Marvolous Forya	A RPG 类型电影	作 注音 售价不定 售价不定 6458日允
- 章 - 本定 - 本定 - 22日 - 22日 - 10	まてくもり せる 数 た二 野史改国传研型 海王 適产使奇 連产传奇 1 e商店下数 )	プレイフ   セカント	Inte grow Marvelous Furyu Furyu	A RPG 类型电源 RPG	你一点完 售价不定 售价不定 6458日光 6458日光



日期	中支導名	游戏师名	发行广阔	游戏员型	開始
		2014年11月			1
136	电击文据 战斗崩兢	图由文度 FIGHTING CLIMAX	SEGA	FTG	0063日元
13E	<b>电击文库 战斗崩绵(PS南图下数)</b>	电齿文度 FIGHTNG CLIMAX	SEGA	FTG	6663日元
13日	花舞少女 夜来舞邱舞台秀	ハナヤマタ よさこいLIVE!	BNGI	AVG	6145日元
13E	花飾少女 後来舞蹈舞台秀 (PS腐店下载)	ハナヤマタ よさこいLIVE!	engi	AVG	6145日元
20日	战场因舞曲	战場の関領曲	Idea Factory	AVG	6264日元
20日	战场侧舞曲(PS商店下载)	統括の側筒曲	Idea Factory	AVG	5451日元
20日	M3 其为黑钢 特死之人的任务	M3~ソノ厚キ銅ー出MISSION MEMENTO MORI	BNGI	AVG	6663日元
20日	MS 其为黑铜 将死之人的任务(PS商店下载)	M3-ソノ黒牛钢-//MISSION MEMENTO MORI	BNGI	AVG	6663日元
2713	梦幻之服 新屋	ファンクシースター ノヴァ	SEGA	RPG	6458日定
27日	大江户铅店师	大江户BlackSmith	日本-Soltware	SLG	6458日元
27日	大江戸鎖造葬(PS高店下載)	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	5143日元
27日	Fate hollow ataraxis	フェイト/ホロウアクラクシア	# II Games	AVG	6480日元
27日	铁道战争 亲自轻并泽的杀意	RAIL WARSI(レールウオーズ) ―授井澤より茶意を乗せて―	5pb.	AVG	7344日元
27日	报圣图棋 次亚代	領亜因跡 ネウストジェネレーション	Silver Star	TAB	5184日元
		2014年12月		1	A CONTRACTOR
48	被國元双 绵年史3	战国光双 Chroniele3	Koei Tacmo Games	ACT	7344日元
4B	被国王双 编年史3(PS商店下载)	被国来亚ChronisinS	Kon Toemo Games	ACT	6480日豆
11日	战极烧5 新断战祸的霸王系谪	战極姫5 - 战禍断つ霸王の祭清 -	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
11日	战极姬5 新斯战祸的霸王系谓(PS病店下载)	战极短5~战祸断つ郡王の系清~	Systemsoft Alpha	SLG	6480日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2	地球防卫军2 PORTABLE V2	D3 Publisher	ACT	5616日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2 双人入队包	地球防卫军2 PORTABLE V2 ダブル入队パック	D3 Publisher	ACT	5616日元
18日	高达磁环图2	ガンダムブレイコ-2	BNGI	ACT	7171日元
18E	岛达缓坏者2(PS商店下戲)	ガンダムブレイコ-2	BNGI	ACT	6458日元
18B	神次次元游戏 海王星歐生3 V世纪	神次次元ゲイム ネプチューヌリッシス3 ブイセンチュリー	Compile Heart	RPG	6264日元
18日	神次次元游戏湾王星重生3 V世纪(PS商店下载)	神次次元ゲイム ネブテューヌリバース3 ブイセンチュリー	Compile Heart	RPG	5443日元
		2014年基			***
東定	学国天堂2 双重喧嚣	学園へヴン2 - DOUBLE SCRAMBLE! -	Prototype	AVG	售价未定
		2014年到	a likeli tera		75.00
未定	舰队收藏改(10名)	脱二れ改	<b>m</b> /IIGames	类型未定	售价未定
赤定	万亿魔坏神	魔坏神トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
	\$150 P.	2015年1月			Toward.
108	微核的線Agno 加强版	ファイナルファッタシーアギト ノラス	Square Enix	BPG	4106日元
15日	最終的題Ageo 加强版(PS商店下载)	ファイナルファンタジーアギト プラス	Square Enix	RPG	免费
2213		エスカ&ロジーのアトリエ Plus - 黄昏の空の体全术士 -	Gust	RPG	8264日元
5519	及此中4.9个的工作者 計算版 數學天皇的時化此士(阿泰语下值)	エスカ&ロジーのアトリエ Plus - 黄昏の空の除金米士・	Gend	RPG	8562日元
22日	到之街的异邦人 黑之宮殿	前の街の祭邦人業の官職	Experience	RPG	5979日元
22日	到之街的异邦人 黑之宫殿(PS商店下载)	到の街の幹邦人 黒の宮殿	Experience	APG	5979日元
29E	<b>光头骑士异闻录 扩散</b>	デュラララ!! Relay	角川Games	AVG	6696日元
29日	先头镜士异闻录 扩散(PS高店下推)	デュラララ!! Relay	fall Games	AVG	5940日元
		2015年2月	F-0.1 2		
19日	萬樱鬼 随想录 面影之花	萬學鬼 随想录 图影げ花	Idea Factory	AVG	6264日元
200	薄標鬼 階級景 面影之花(PS商店下载)	爾塚鬼 随想录 而似了花	Idea Factory	AVG	5451日元
and the second	地球队长精神遗宫	キャプテン・ア・ス Mind Labymith	BNGI	AVG	7171日元
26EI	结城友奈是勇者 树港的记忆	結城友奈は顕著である 樹海の记忆	Furyu	ACT	6998日元



#### 超级英雄世纪

◆BNGI◆S · RPG◆7171日元







聚集了奥特曼、假 面骑士和高达的《英雄世 纪》再推战棋版,本作并 不像《SD高达》系那样拥 有复杂的改装系统。但保 留了击破后再次行动的连 锁移动。各必杀技附带特 殊效果。玩家可根据自身 实力,选择是否解锁每一

关里的高难度破关条件。达成各角色的分支任务不 仅丰富了流程,更可获得丰富报酬。



#### 电击文库 战斗巅峰

◆SEGA◆FTG◆6663日元







为纪念"电击文库" 创刊20周年,电击文库历 年来旗下高人气轻小说的 主人公们齐聚一堂展开盛 大的战斗。游戏导入了时 下各种20格斗的流行元 泵, 并将缓护系统巧妙地 荣誉系统当中. 具有极高 的竞技性。家用机版追加

了大量FANS向整赏模式,无论用于认真对战还是收 藏品味,都是值得推荐的作品。

睭

# DWDSP 内容导视

南空。 京京和



# 新作特搜队

绝对绝望少女 枪弹辯驳 外章 禁忌的玛古那





# 本辑《口缢光环》有奖问答题目

在《绝对绝望少女》枪弹辩驳《外量》的演示视频中,屠杀者。 强发动"奥刀狂欢"周时击倒了几只照白熊?

A.2只

B.5只

C.10只



本次活动的最终解释权坦(举机王SEL·斯莱

# **WITSP 春运**为过世多

全新抽奖模式启动:登陆sp.ucg.cn,点击 "《掌机 王SP》VOL.227电子回函"并参与填写,同样有获得 奖品的机会。

参与方式: 只要在2014年11月22日前(以邮戳时间为准)将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020),您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第229辑上公布,敬请关注。









# 《掌机王SP》第224辑中奖名单

**一等奖 1/名** 3DS ●商店/PSN点+ 茂名市 袁文滔 **三等窓 2名** 3DS LL/PSV観光句 昭兴市 许漢字 上海市 張星

| **三等変 5名** | 苏州市 | 精天运 | 《刀剑神姐》文件夹 | 上海市 | 東智琳

# 《第225辑DVD问答—中奖名单



苏州市 湯辛烨北京市 候席台州市 张城恺

#### 高宝: A

注:为保护甲奖者操私。甲奖者各单仅列出姓名及斯在市、读者如有不明和疑问。 请打电话至0331-4867608或发Email至pgking@263.net查询。



电子版购买地址; koudal dooland com 或扫描二维 码登陆购买, 支持 PC、tPad、tPhone、 Android、vBooks等 终续阅述。

# 口袋玩家

**VOL.82** 

口袋妖怪的专门志:游戏、动画、漫画、卡片、小说……

#### 专酬企業

口袋世界丛林法则——万圣节特别篇·百鬼夜行

在万圣节这个充满了诡异与狂欢的日子里,带来《口袋》世界的鬼系们。

#### 西 蛇 縣

《口袋妖怪》刺学技能的因頭与展復

国蹶系列数学技能的发展与完善、并对即将到来的《Ω红宝石·α蓝宝石》进 行展望。

#### 研究所

《口袋妖怪 X·Y》战术系统探究——第六世代的防守型精灵 基于《X·Y》的系统京解析系列六个世代的防守精灵们。

#### 對維展開

六世代对战要常盘点——多中要害 以实战,来讲解必中技能的应用。

光豊枚录:《ロ红宝石・α 蓝宝石》 最新预告片及《XY》、《XY》补完及 《AG》勍画

精了赠品。"重自芸坛之故" 置磷钠



已上市,全国报刊亭有售!

# 下辑预告

掌**加王SP** Vol.228

# 11世29回《周出生



世界传说 Reve Unitia 308

混沌之戒Ⅲ PSV

超级英雄世纪 PSV

《怪物猎人4 G》后续研究

全彩32开288页+DVD光盘

常机王光盘定价: 19.8元 本手册随盘附赠不能单独销售